Предисловие

Сказ Кулунга

Я скитался по задворкам человеческой цивилизации, преследуя цель, которую я не всегда понимал. Некая невидимая сила, некое внутреннее желание, влекло меня прочь от моего племени и привело меня к большим и малым городам человечества. Значит ли это, что я отверг свое место в мироздании как волшебника-людоеда (ogre mage)? Я так не думаю. Наоборот, я верю, что я пытаюсь укрепить его.

Я бродил у окраин человеческих поселений, влекомый подобно бабочке к ярко горящему факелу цивилизации. Как бабочка, я не мог повернуть прочь от обжигающего жара. Подобно бабочке, я сгорел бы, если бы слишком приблизился к пламени. Я очарован, я пленен, я напуган.

Но этот страх – взаимен. Тогда как я боюсь орущих толп людей с их мечами и дубинками, и острыми стрелами, сами они боятся меня. Для большинства из них я – чудовище. Я не так выгляжу. Я не так разговариваю. Я молюсь иным богам. Люди, не мешкая, испытают страх к тому, что не такое. А чего они боятся – то они часто уничтожают.

Почему я оставил свое племя? Ответ одновременно прост и сложен. Я был не такой, как мои соплеменники. Мне претил обычай ловить и держать рабов. Я последовал по пути, что был ближе добру, чем злу. Я даже искал знания и утех школярства, в то время, как мои соплеменники искали утех в сражениях и завоеваниях. Короче, я был не такой, слишком не такой, а гуманоиды еще меньше терпимы к инаковости, чем даже люди и полулюди, по чьим землям я сейчас скитаюсь.

Я живу в тени человечества, но сам я – не тень человечества. В действительности, те немногие люди, кого я называю друзьями, утверждают, что я – человек более, чем большинство представителей их вида. Иногда я воспринимаю это как комплимент, иногда – мерзкое проклятие, ибо я видел вершины, достичь которых по силам человечеству, и был я свидетелем тех темных глубин, в которых может оно погрязнуть. Они велики, люди, но также они и безнадежно опасны. А величайшая опасность лежит в ярком центре пламени цивилизации, поскольку влечет она меня к свиткам и книгам, и эпическим балладам, где ее иссушающий жар может поглотить меня. Возможно, лучше пребывать в тени, ведь тьма предоставляет пусть слабую, но защиту от пламени.

Чудовище ли я? Зависит от точки зрения. Для своего народа я – слабак, трус, брак. Для людей и полулюдей, которые знают меня, я – заслуживающий доверия товарищ, проверенный союзник и друг. Для тех, кто отказывается видеть дальше моей внешности, я – мерзкое существо, ненавистный враг, чудовище. Я – все из выше названного, и никто. Я – Кулунг, Людоед-Маг, Бесплеменный, Искатель.

Я – гуманоид, и я хожу на границе слепящего пламени человечества.

Кто такие гуманоиды?

Они есть в каждой игре AD&D. Чаще всего, их контролирует Хозяин Подземелья. Когда игровые персонажи сталкиваются с ними, они обычно оказываются в роли злодеев или противников. Они – это гуманоиды, чудовища с двумя руками, двумя кистями, минимум двумя ногами, и в основном прямоходящие.

На расстоянии, закутанных в плащи с капюшонами, или скрываемых глубокими тенями, гуманоидов можно принять за людей. Только при более близком рассмотрении и при свете дня можно сразу же разглядеть, кто они такие на самом деле. В общих чертах они подобны людям, но есть у них и бросающиеся в глаза – а зачастую и пугающие – отличия. Некоторые выше или шире среднего человека. Другие меньше, более хрупкие. У многих искаженные черты, зловещие когти и клыки, густой мех или длинные, темные волосы. Человечество – это одна раса, рас же гуманоидов – легион.

Гуманоиды обладают собственными культурами, обществами, моралью, ценностями и отношениями. Все это сильно отличается от общепринятых у людей. Они –

гораздо больше, чем «люди в забавной одежке», по крайней мере, должны быть в хорошо разработанном мире кампании. Мир выглядит весьма по-разному в жестоких глазах минотавра или выпученных глазах забияки. Именно эти взгляды на мир разделяют людей и гуманоидов – и эти различия создают величайшие вызовы и занимательность, когда играешь персонажем-гуманоидом.

Гуманоиды в кампаниях

С самого начала гуманоиды составляли существенную часть игры AD&D. Кто не посылал своего любимого персонажа против орды гоблинов, в подземелье, полное хобгоблинов и страшил, или против великана-людоеда чудовищных размеров? И к тому же, годы спустя, те же самые персонажи получали своевременную помощь от стаи каркающих ааракокр, проводились в безопасное место табуном благородных кентавров, или получали критически важную информацию от прекрасной майской лебеди.

Теперь пришло время для кое-чего другого. Подобно тому, как не каждый вор является жадным подонком, и не каждый воин – тупоумным громилой, так и не каждый гуманоид соответствует шаблону, к которому мы привыкли за долгие годы. Некоторые решили оставить подземелья и логова позади, чтобы зажить жизнью искателя приключений – хотя такие парни и впрямь редки! Такие гуманоиды не только должны пойти против норм самого общества, в котором они родились (в большинстве случаев), но часто они встречаются с предрассудками и неприятием повсюду, куда бы их ни привел дух приключения. Гуманоид-искатель приключений не просто участвует в поисках приключений, которых требует его дух, в это же время он даже борется, чтобы обрести признание и место, где его сочли бы своим. Возможно, следующее приключение приведет его в подобное место, ведь всегда кажется, что вот оно – за следующим холмом и за следующим поворотом.

Это – та драма и то напряжение, из которых и получаются хорошие истории – и великие РПГ кампании. Открывая кампанию для игровых персонажей-гуманоидов, как игроки, так и Хозяева Подземелий открывают ящик с загадками. В конечном итоге, то, что окажется в ящике, зависит от отношения каждого из участников. Там может находиться чудесная награда или вызов и веселье, а может быть ключ к уничтожению кампании. Все зависит от того, как используются персонажи-гуманоиды.

Эта книга пытается показать вам, как использовать гуманоидов положительным образом, чтобы добавить новое измерение к вашим ролевым отыгрышам. С помощью терпения, планирования и сотрудничества всех задействованных лиц, персонажи-гуманоиды могут стать важной частью проводящейся кампании. Но это не означает, что каждому игроку следует немедленно набросать персонажа-гуманоида. Слишком много таких персонажей испортят хорошую вещь. Мы предлагаем, чтобы не более одного персонажа-гуманоида использовалось в ищущей приключения группе в любой данный момент. Если больше одного игрока хотят попробовать порулить такими уникальными персонажами, тогда им надо соблюдать очередь, вводя в игру своих персонажей-гуманоидов. Все это будет подробно обсуждаться в этой книге далее.

Цели этого справочника

«Полная Книга Гуманоидов» предназначена, чтобы предоставить правила, позволяющие игрокам создавать персонажей-гуманоидов. Короче, чтобы придумывать и отыгрывать своих собственных чудовищ!

Каждый игрок будет использовать эту книгу по-разному, в зависимости от многочисленных обстоятельств. Многоопытные игроки будут листать эти страницы в поисках новых ролевых вызовов. Некоторые игроки будут искать новые возможности увеличить силу своих персонажей. Прочие будут искать способ объединить одно с другим для нового игрового опыта. Все зависит от интересов и опытности игрока, облика мира кампании в котором устраиваются приключения, и интересов и окончательного решения Хозяина Подземелья.

Искусным игрокам, ищущим новых ролевых вызовов, следует тщательно прочесть эту книгу. Прочие могут обратиться к оглавлению, чтобы найти интересующие именно их места.

В конце этой книги вы найдете новые листы персонажей-гуманоидов. Они были спланированы, чтобы помочь отыгрывать гуманоидов, в то же время, сохраняя достаточно места для всего относящегося к игре материала. Также там есть листы для создания новых разновидностей классов. Эти листы можно копировать для личного использования (без комментариев – переводчик).

В конце этой книги также есть таблицы, необходимые, чтобы создать и играть персонажами-гуманоидами. Таблицы были собраны здесь для удобства и простоты использования.

Если они понадобятся вам, чтобы создать, играть или управлять персонажем-гуманоидом, тогда вы найдете их здесь. Помимо основ, в книге есть специальные разделы о табу, чудовищных чертах, социальных и расовых недостатках, личностях, моделях кампаний для введения персонажей-гуманоидов в вашу игру и возникающие по ходу кампании осложнения, которыми может воспользоваться Хозяин Подземелья, чтобы персонаж-чудовище не вел себя чудовищно. (Все. Это последняя игра слов, которую я перевожу в этой книге – переводчик.)

Примечание о необязательных правилах

Эта книга полна новых правил, разновидностей классов, предложений по отыгрышу, новых навыков и заклинаний, и прочих деталей, касающихся применения гуманоидов игроками. Эта информация дополняет правила, представленные в «Справочнике Игрока». Однако, это всего лишь приложение к «PHB». Весь материал в этой книге носит необязательный характер. Вам, как игроку, следует быть готовым к тому, чтобы принять решение Хозяина Подземелья о том, как использовать любые из этих новых правил в кампании.

Даже если ваш Хозяин Подземелья решит, что ни одно из представленных здесь правил не может быть использовано в его кампании, многое можно извлечь из страниц сиих. Гуманоиды, в конце концов, - это часть любого мира кампаний AD&D, и узнать их получше, означает узнать получше ваш игровой мир. Лучший способ использовать эту книгу – создать персонажа-гуманоида и играть им в игре. Без гуманоидов не было бы ни Каза Минотавра, ни Драконьего Надоеды (Dragonbait) Завра, ни Кулунга Людоеда-Мага.

И без «Полной Книги Гуманоидов» вы не смогли бы добавить своих собственных персонажей к балладам бардов и историям сказителей!

Глава первая: Существа-гуманоиды

Создавая персонажа гуманоида

Эта глава содержит основную информацию, необходимую для создания персонажа гуманоида. В ней объясняется, как набрасывать значения способностей, как выбирать классы и разновидности, и даются указания по выбору расового типа гуманоида.

Персонажи гуманоиды – это совсем не то же самое, что персонажи люди или полулюди, которыми вы привыкли играть. У них часто иные побудительные мотивы, взгляды на мир, ограничения. Перед тем, как вы решите, будет ли ваш персонаж гуманоид благородным и неверно понятым, подозрительным и вспыльчивым, или каким-нибудь еще, вам необходимо сгенерировать и записать основные характеристики персонажа.

Начинаем

В этой главе собрана коллекция гуманоидных рас. Эти расы были отобраны, потому что ими можно играть, и они удовлетворяют игроков. Среди них вы не найдете ни нежити, ни духов. Это не те монстры, которые обладают способностью «мочить в сортире». За несколькими исключениями, все из них разнятся по размеру от маленьких до больших. Для разнообразия мы включили крохотного гуманоида, но нет ни одного крупнее размера L (от 7 до 12 футов).

Каждая статься включает фоновую информацию, предложения по отыгрышу, чудовищные черты и предубеждения, свойственные этой расе, минимальные и максимальные значения способностей, расовые поправки способностей, ограничения по классу и пределы уровней. Все это будет важным, когда вы начнете генерировать значения способностей и заполнять лист персонажа.

Потратьте немного времени на обзор подборки гуманоидных рас. Попытайтесь найти расу, которую вы хотели бы отыграть, а не просто расу, которая создает могучего персонажа. Цель этой книги заключается в том, чтобы показать вам, как создавать персонажей, которых можно мощно *отыграть*, а не как создавать всемогущих персонажей-монстров. В действительности, чем мощнее будет персонаж-гуманоид, тем сложнее будет ему действовать в сеттинге. (Более подробно см. Глава Пятая: «Отыгрыш гуманоидов»).

После того, как выберете расу и пару альтернатив, обсудите ваш выбор с вашим Хозяином Подземелья. Раса, который вы решите поиграть, должна быть такой, чтобы вам обоим было удобно, и легко вхожей в кампанию вашего DM’а. Вам может понадобиться снабдить своего DM’а предложениями, как интегрировать ваш выбор в сеттинг кампании. Поработав совместно над созданием ясных зацепок для кампании и объяснениями присутствия персонажа-гуманоида, вы создадите нечто, с чем вы оба сможете жить. В долгосрочной перспективе, сотрудничество по развитию истории кампании будет ценным опытом и для Хозяина Подземелья, и для игроков.

При выборе гуманоидной расы для игры учитывайте следующее. Вы хотите выбрать гуманоидную расу, которая вам нравится, потому что нет никакого удовольствия от игры персонажем, которого вы не выносите. Ваш выбор должен искриться множеством идей по отыгрышу персонажем, которого вы хотите создать. Если у вас нет ни малейшего представления, как управлять или отыгрывать обезьяноподобного алагьи, или вам ненавистна сама мысль, играть человеком-ящерицей, тогда вам не следует выбирать эти расы. Наконец, вы хотите выбрать расу, которая добавит положительных моментов в историю, которую вы, прочие игроки и DM рассказываете, отыгрывая вашу кампанию. Деструктивный персонаж, подобно деструктивному игроку, испортит удовольствие всем играющим.

Генерирование значений способностей

После того, как выберете гуманоидную расу, которой вы хотите играть, наступает время создать персонажа-гуманоида. Вы можете воспользоваться любым из шести способов набрасывания, описанных в «Справочнике Игрока», конечно, если DM разрешит

данный способ. Если вы хотите создать конкретный класс персонажа, и ваш DM согласен, используйте способ V или VI.

Каждая статья с гуманоидной расой включает модификаторы значений способностей. Они применяются к числам, которые у вас получатся при создании персонажа гуманоида конкретной расы. Каждая гуманоидная раса обладает своим собственным набором минимумов и максимумов. Никакое значение способностей не может упасть ниже минимума или повысится выше максимума без вмешательства волшебства или божества.

Если какая-либо конкретная раса вам особо по сердцу, а выбросили вы слишком высокие или слишком низкие значения способностей, с разрешения вашего DM'а вы можете воспользоваться для данной способности расовым минимумом или максимумом.

Гуманоидные расы

У каждой гуманоидной расы есть максимальный уровень опыта, которого она может достичь в данной группе классов (см. Таблицу 1: Ограничения гуманоидов по группам, стр. 10). Перед тем, как решить, какой расой вы хотите играть, вы можете просмотреть эту таблицу.

Каждая гуманоидная раса обладает преимуществами и недостатками. Если у выбранной вами расы слишком много преимуществ, значит, для развития в уровне понадобится больше очков опыта. Также, многочисленные преимущества обычно уравновешиваются чудовищными чертами и табу, как описано в Главах Пять и Шесть.

Специальное примечание: За исключением майских лебедей, ни одна гуманоидная раса не может пользоваться выгодами заклинания «поднять мертвых». Как и в случае с эльфами, для оживления убитых гуманоидов понадобятся иные методы.

Группы, классы и разновидности

Среди гуманоидных рас можно отыскать представителей всех четырех групп персонажей (воины, волшебники, жрецы и мошенники), хотя не каждая группа доступна для определенной расы. Все ограничения, буде таковые имеются, перечисляются в статьях, посвященных конкретным расам. Проще говоря, классы из этих групп будут недоступны для конкретных рас гуманоидов.

Эта книга также описывает разновидности персонажей для гуманоидных рас. Разновидность – это специализированная роль, задуманная, чтобы сделать классовую систему лучше и интереснее. Разновидности не заменяют классов. Каждый персонаж, использующий разновидность, все еще принадлежит к конкретному классу персонажей. Разновидности добавляют деталей персонажам, после того, как будут выбраны их классы.

Использование разновидностей – целиком дополнительное правило, хотя и рекомендуемое. Гуманоидных персонажей можно создавать и без оных, но разновидности добавляют подробностей, которые в противном случае были бы упущены. Каждому персонажу дозволено воспользоваться только одной разновидностью.

Мультиклассовые персонажи

Большинство гуманоидов могут быть мультиклассовыми, хотя доступные им комбинации варьируются в зависимости от того, к какой расе принадлежит гуманоид. Если вы решили играть мультиклассовым персонажем, прочитайте о выгодах и ограничениях подобных персонажах, описанных в «Справочнике Игрока». Как вариант, если из-за низких значений способностей персонаж неправомочен быть мультиклассовым, но впоследствии эти значения повышаются до необходимого минимума, DM может позволить персонажу сделать немедленную заявку на мультиклассовый статус.

Максимальные уровни персонажа

Максимальные уровни, которых может достичь гуманоид, зависят от расы персонажа, как указано в Таблице 1. Мультиклассовые персонажи могут достигнуть максимального уровня для каждого класса. Одноклассовые персонажи с исключительными значениями могут достичь даже более высоких уровней, как указано в

Таблице 2. Дальнейшую информацию о группах и классах, доступных гуманоидам, см. в описании конкретных рас.

Превышение ограничения на уровень

Как дополнительное правило, DM может позволить персонажам-гуманоидам развиваться до любого уровня, но при этом они должны зарабатывать очков опыта в два, три, а то и четыре раза больше, чем потребно для каждого уровня. Этот эффект кумулятивен с прочими множителями для очков опыта, которые могут быть у расы гуманоидов.

Таблица 1: Ограничения гуманоидов в уровнях

Раса	**Группа**			
	Воин	**Маг**	**Жрец**	**Вор**
Ааракокра	11	-	7	11
Алагьи	12	-	11	-
Зверочеловек	12	-	-	10
Страшила	12	-	8	9
Забияка	10	-	7	9
Кентавр	12	12	14	12
Фремлин	-	10	-	11
Фирболг	12	-	7	-
Воадкин	11	8	7	10
Гнолль	11	-	9	11
Гнолль, флинд	12	-	9	11
Гоблин	10	-	9	12
Хобгоблин	11	-	9	11
Кобольд	8	-	9	12
Человек-ящерица	12	-	7	9
Минотавр	12	8	7	10
Помесь	10	10	10	12
Людоед	12	-	3	-
Людоед, полу-	12*	-	4	-
Людоед маг	9	8	7	8
Орк	10	-	9	11
Орк, полу-	10*	-	4	8
Пикси	7	-	-	12
Сатир	11	-	-	11
Завр, с пластинами	9	9	U	9
Завр, с плавниками	U	9	9	9
Завр, летун	9	9	9	U
Завр, рогатый	9	U	9	9
Майская лебедь	14	-	12	-
Вемик	12	-	7	10

* см. Таблицу 2

Таблица 2: Премиальные уровни однокалссовых гуманоидов

Значение основной характеристики	**Всего премиальных уровней**
Расовый максимум +1	+1 (+1)
Расовый максимум +2	+2 (+4)
Расовый максимум +3	+3 (+7)

Цифры в скобках используются, если основная характеристика – это Сила, а сам гуманоид – помесь с человеком (полуорк, полулюдоед).

Добавляем гуманоидов в кампанию

Ввести персонажей-гуманоидов в кампанию можно неограниченным числом способов. Хотя сам метод введения будет определяться вами и вашим Хозяином Подземелья, в этом разделе приводится несколько моделей, которые могут облегчить процесс. Считайте эти модели зацепками для приключений, в которых в игру вводится новосозданный персонаж-гуманоид.

Модель №1: «Друг в беде…»

Яркогривый оказался на дне глубокой ямы. Вемик, помесь льва и человека подобно тому, как кентавр – помесь человека и лошади, упал в ловушку, когда охотился ради еды. Пахнущая людьми и их незнакомыми инструментами яма была достаточно глубока, чтобы Яркогривый не выпрыгнул из нее, даже если бы он не повредил при падении заднюю лапу. Бока ямы были слишком отвесны, чтобы карабкаться, а больше Яркогривому ничего в голову не лезло. Он знал, что вскоре придут люди посмотреть, что попалось в их яму. На этом месте его исследование мира, лежащего за пределами территории его нации, окончится – вместе с его свободой, а возможно и жизнью.

Когда сумерки поползли над землей, Яркогривый услышал приближающееся бряцанье доспехов. Он напрягся, изо всех сил сжимая свое примитивное копье. Его не взять без борьбы, ведь он – воин прайда!

«И что же они поймали на этот раз?» - прогромыхал вопрос. Яркогривый взглянул вверх и увидел глядящего на него карлика. Позади карлика стоял человек, одетый в блестящие доспехи паладина.

«Что бы это ни было, я не буду смотреть, как его возьмут в рабство эти жестокие хищники,» - провозгласил паладин. «Посмотрим, можем ли мы вызволить его, прежде чем вернется Баррот со своими людьми…»

В этой модели персонажи человек и получеловек, действующие в мире DM'a, пришли на помощь новосозданному персонажу-гуманоиду. Подобно льву с колючкой в лапе, гуманоид очутился в проблематичной ситуации, спасти из которой его могут только персонажи-негуманоиды. Они играют роль мыши, вытащившей колючку и заслужившей уважение и милость ужасного льва. Спася гуманоида, остальные персонажи получат спутника – а возможно и друга.

Будучи спасенным, персонаж-гуманоид привяжется к своим спасителям. Он будет чувствовать себя в неоплатном долгу, или как минимум в долгу, оплатить который можно на протяжении ряда приключений. Даже если остальные персонажи будут протестовать, гуманоид не свернет с понимаемого им пути возврата долга. Он будет следовать за спасителями, защищать их, помогать им в их заданиях, и искать способа расплатиться за оказанное ему великое благодеяние.

Гуманоидов можно спасать из разнообразнейших ситуаций, включая разъяренные толпы, прочих искателей приключений, городскую стражу, враждебных монстров, природные бедствия, и даже прочих гуманоидов. Спасенный персонаж-гуманоид будет целиком предан своим спасителям, если у них окажется соответствующее мировоззрение и черты личности. Даже наиболее независимые и хаотичные гуманоиды будут видеть в остальных игровых персонажах товарищей, которые не дадут им в будущем снова попасть в смертельную неприятность.

Модель №2: «…не бросит»

Все-таки тролли настигли Греллора, а бежать рейнджеру было уже некуда. Он стоял на краю тропы. Над ним возвышались отвесные стены горного прохода, под ним простирался головокружительный обрыв в никуда. Единственный вариант для него – развернуться и встретить трощу троллей лицом к лицу, хотя это только отсрочит неизбежное. Его меч и усталые мышцы – это ничто, по сравнению с регенерирующими монстрами.

Из-за поворота показались тролли, сперва один, пускающий слюни и вытянувший когти, затем второй и третий. Они медленно приближались, почуяв, что гонка

кончилась, и желая еще продлить игру. Греллор взмахнул перед собой мечом, надеясь удержать монстров подальше. Судя по лицу головного тролля, эта тактика не должна была сработать. Рейнджер видел, как подобрались, ужасные существа, готовясь одним махом перепрыгнуть разделяющее их расстояние и погрузить когти в нежную, трепещущую плоть.

Затем все смешалось, как в калейдоскопе. Головной тролль прыгнул. Греллор заорал и отпрыгнул назад, свалившись с края утеса. Над собой он услышал крик, похожий на крик огромной птицы: «Скри-йя!» - после чего почувствовал, как его хватают костлявые руки. Посмотрев вверх, Греллор увидел державшего его крылатого гуманоида – ааракокру, если он правильно помнил название. Хотя тот не мог держать такую тяжесть и продолжать полет, он мог замедлить их падение в видневшуюся внизу воду.

«Брика спасла людя», - прокаркала ааракокра на ломаном всеобщем, пока они планировали вниз. «У нее крылья, хватать для нас двух…»

В этой модели смертельная опасность грозит персонажам (полу)людям. Хотя лучше всего эта модель работает на индивидуальном уровне (один персонаж-(полу)человек, один персонаж-гуманоид), ее можно переработать под целую группу игровых персонажей.

На индивидуальном уровне между человеком и гуманоидом формируется связь благодаря героическим усилиям персонажа-гуманоида. Это связь может быть поначалу лишь формой благодарности и долгом, который следует оплатить, но часто она будет перерастать в долгосрочное товарищество искателей приключений или даже близкую личную дружбу между нуждавшимся в помощи человеком и его спасителем-гуманоидом.

На групповом уровне персонаж-гуманоид снабжает попавших в ужасный тупик искателей приключений средствами выбраться оттуда. Он может знать потайной ход, ведущий из подземелья, или скрытую тропу через территорию гоблинов, или может даже устремиться в битву, чтобы спасти искателей приключений от неминуемой судьбы. Таким образом, целая группа становится должниками гуманоида. Далеко не все из них могут стать преданными друзьями со своим спасителем, но они пусть и неохотно будут проявлять уважение и чувствовать себя обязанными.

Искатели приключений обычно попадают во все виды ситуаций, из которых их, может быть, придется спасать. Они могут все потерять сознание, попав в ловушку в подземелье, и если гуманоид не вытащит их в безопасное место, могут умереть. К ним могут подбираться орды монстров, и искателям приключений придется готовиться к бою не на живот, а на смерть, когда гуманоид покажет им путь к спасению. Или, возможно, гуманоид выведет их к пруду исцеления, или к тайнику с позарез необходимыми припасами, или даже выступит на стороне искателей приключений, спася их от своих соплеменников.

Какова бы ни была ситуация, гуманоид, помогший группе искателей приключений, когда речь шла о жизни или смерти, сильно привяжется к своим «крестникам». Он верит, что они всегда будут нуждаться в его помощи, что если он предоставит их самим себе, то у них попросту снова будут неприятности, а то и похуже. По этой причине гуманоид решит сопровождать их в их приключениях. Со своей стороны, искатели приключений чувствуют признательность перед гуманоидом, поэтому и терпят его присутствие. Чем чаще гуманоид будет проявлять свою полезность и способность помогать, тем более важной часть группы он станет. Возможно, через несколько игровых сессий, он таки станет другом искателям приключений.

Модель №3: «И снова здравствуй…»

Фрег Мошенник сидел, уставившись в затухающий костер, стараясь не думать, кем его возлюбленная Дрийя может вернуться. Женщину-воина сразили, когда они бежали из Подземья, и единственный вариант, доступный Фрегу, заключался в том, чтобы позволить жрице Джоун явить свое чудо. Теперь он мог только ждать.

«Ты уверенна, что понятия не имеешь, в каком облике вернется Дрийя?» - спросил Фрег священницу в десятый раз после ужина.

«Реинкарнация – это заклинание не конкретизированное,» - в который раз объяснила Джоун. «Она может вернуться животным или возможно даже гуманоидом».

Фрег воткнул в костер длинную хворостину, вызвав хоровод искорок. «Знай ты Воскрешение, мы бы не сидели здесь, ожидая…»

Диалог резко оборвался, когда тишину за лагерем потревожил звук. Вор и жрица обернулись на шум, стараясь разглядеть силуэт в темноте за пределами отблесков костра. Затем они снова услышали звук. Некто или нечто приближалось к лагерю.

«Дрийя?» - настороженно позвал Фрег. «Дрийя, это ты?»

«Да, любимый,» - отозвался голос. Он принадлежал женщине, но был очень густой и не совсем человеческий. Фрег сглотнул.

Темная тень вышла к границе лагеря, поколебалась, затем скользнула в свет костра. Перед Фрегом и Джоун стояла, едва способная удержать улыбку, огромная, явно женская особь страшилы.

«Дрийя вернулась,» - проревела страшила, не спуская с Фрега влюбленных глаз. «Соскучился?»

Рано или поздно, но персонаж (полу)человек повстречал врага, который оказался сильнее, крепче и удачливей его самого. В подобных случаях, результатом часто будет преждевременная кончина персонажа. Конечно, для персонажа смерть не обязательно означает конец кампании. Есть много способов спасти любимого персонажа из костлявых объятий смерти. Способ, который имеет к нам отношение, это жреческое заклинание «реинкарнация».

Список возможных инкарнаций был расширен, чтобы включить перечисленные в этой книге расы гуманоидов. Отныне, поскольку есть правила для создания и отыгрыша персонажами-гуманоидами, имеет смысл предоставить этот способ для превращения мертвого персонажа (полу)человека в живого персонажа гуманоида.

Этот способ создает ситуацию, кардинально отличную от прочих способов введения персонажа-гуманоида в кампанию. В то время, как прочие способы вводят «нецивилизованного» гуманоида в компанию (полу)человеческих искателей приключений, «реинкарнация» помещает воспоминания и личность покойного человека в тело гуманоида. Теперь персонаж должен встречать жизненные невзгоды в теле весьма отличном от того, к которому он привык. Ему предстоит встретиться со всеми предрассудками, направленными на тело, но у него не будет такого преимущества, как вырасти в культуре, к которой это тело принадлежит. Вводимый «реинкарнацией» новый персонаж-гуманоид может выглядеть страшилой или сатиром, но он обладает всеми (или, по крайней мере, большей частью) знаниями и разумениями человеческого персонажа, которым он был раньше.

Реинкарнированный персонаж помнит большую часть своей прошлой жизни и облика. Новая инкарнация может быть любого класса, по желанию игрока, если только это не противоречит правилам из этой книги и соответствует расе гуманоида.

Если персонаж-гуманоид создается с применением заклинания «реинкарнация», это делается по следующим правилам. Буде персонаж вернется в том же классе, что и предыдущая инкарнация, гуманоид получает половину от прежнего уровня и hp. Буде гуманоид вернется в новом классе, hp будет составлять половину от прежней величины, но начать он должен с первого уровня.

Модель №4: «Все, что блестит…»

Гоблин сидел напротив Валькиры и ее спутников, с жадным удовольствием прихлебывая из кружки с вином – угощением Валькиры. Он быстро осушил содержимое кружки, вылизав с донышка последние капли. После чего громко отрыгнул, опять облизал

и, наконец, отставил пустую кружку, прежде чем перевести на Валькиру свои необычно яркие глаза.

«Ты и вправду можешь провести нас проходами под Закатными Горами?» - спросила женщина-воин, внимательно глядя на гоблина, выискивая признаки обмана или предательства.

«Гролип знать проходы как Гролип знать свой рука,» - с легкостью похвастал гоблин. «Гролип вас отводить – если плата правильный».

«Мы заплатим оговоренную сумму,» - заверила его Валькира. «Половину сейчас, половину на той стороне. Плюс, если все пойдет хорошо, мы дадим тебе пятьдесят сверху, как премию».

От обещанного глаза гоблина расширились, а клыки обнажились в лягушачьей ухмылке. «За это Гролип даже помогать вам нести ваш сокровище!»

«Хорошо», - быстро сказал Валькира. «Просто проведи нас безопасно через проходы».

«Вы в безопасности с Гролип», - с энтузиазмом закивал гоблин. «Гролип знать дорогу…»

В этой модели искатели приключений нанимают услуги гуманоидов для конкретного приключения, а заканчивают обретением спутника на всю жизнь. Возможно, они не могут заплатить ему прямо сейчас, и он решает держаться поблизости, пока не появятся деньги. Возможные обстоятельства превратят нанимателей и работника в партнеров, а то и друзей. В большинстве случаев, то, что начиналось как честное деловое соглашение, перерастает в нечто гораздо большее. В начале гуманоид может подписаться на это ради денег, но обстоятельства часто превращают деловых партнеров в веселых собутыльников – особенно в жестоких, опасных краях, где склонны бродить искатели приключений.

Гуманоидов можно нанять ради любой из многочисленных работ, включая грубую мышечную силу, проводников, толмачей или даже ради некоего конкретного умения или знания, коими может обладать гуманоид. Те гуманоиды, из которых получаются хорошие персонажи, часто сами нанимаются, чтобы заработать денег, пока они не подцепят партию искателей приключений, которая их примет. Часто единственная легальная работа, которую может найти гуманоид, это наняться к искателям приключений.

Пока гуманоид отрабатывает свой контракт, он свыкается с обществом искателей приключений, возможно даже завязывает дружбу с каким-то конкретным персонажем. По мере развития приключения, он будет демонстрировать партии свои способности и ценность, и даже не один раз докажет свою преданность. Когда придет время забрать плату и уйти, гуманоид начнет искать повод остаться. Он может признаться, что хочет остаться из-за дружбы, а может сделать вид, что остается только потому, что есть шанс на дальнейшее вознаграждение. В любом случае, партия получает умения персонажа-гуманоида, а гуманоид получает общество искателей приключений.

Глава вторая: Расы гуманоидов

Базовую информацию о гуманоидных расах можно почерпнуть в различных «Собраниях Монструозностей». Поскольку обычные гуманоиды очень редко становятся игровыми персонажами, нижеследующая информация (кроме непосредственно правил) служит всего лишь ориентиром. То, что истинно в отношении одного члена гуманоидной расы, может не быть таковым для другого. Персональные мировоззрения могут разниться, то же относится и к фоновой информации, целям и мотивам.

Как читать статьи

Статья о каждом типе персонажа-гуманоида содержит следующие элементы:

Поправки значений способностей. Эти модификаторы применяются, когда создается персонаж. Они прибавляются или вычитаются из набросанных значений. Модифицированное значение способности заносится в ваш лист персонажа.

Разброс значений способностей. Указываются минимальные и максимальные значения способностей для создаваемого персонажа-гуманоида. Значения превосходящие максимум или недотягивающие до минимума можно убавить или прибавить до граничной величины только с разрешения DM'a – в противном случае необходимо выбрать иную расу персонажа.

Конечно, со временем значения способностей персонажа могут измениться. Удерживаться в рамках минимальных/максимальных значений необходимо только при создании персонажа.

Обратите внимание, максимальное значение «Обаяния» относится к восприятию иными расами. Если выпало большее значение, то оно оказывает полное воздействие на соплеменников персонажа.

Ограничения на классы и уровни. Какие классы открыты для персонажа и насколько далеко он может развиться в уровнях.

Мультиклассовые варианты перечислены на стр. 119. В общем, чтобы стать муультиклассовым персонажем, гуманоид должен иметь значение не меньше 14 для основных характеристик требуемых классов.

HD. HD гуманоида зависит от выбранного класса. Тут указываются все особые премии к hp, которые получает гуманоид.

Мировоззрение. Указывается типичное мировоззрение данной расы. Для персонажа обычно открыт более широкий выбор.

Природный AC. Некоторые гуманоидные расы обладают природным AC, обеспечивающим защиту без искусственной брони. В это значение не включаются премии или штрафы Ловкости.

В основном, искусственная броня, дающая защиту хуже или равную природной, улучшит AC на 1. Таким образом, человек-ящерица (с природным AC 5) в клепаном кожаном доспехе получает AC 4. Если персонаж как-то исхитриться обзавестись набором пластинчатых доспехов, его базовый AC улучшиться до 3.

Фоновая информация. Дает общий взгляд на гуманоида, рисуя широкую картину конкретной расы и ее членов. Чтобы полностью включить персонажа в кампанию, игроку следует также придумать подробности биографии персонажа. Подобные дополнительные подробности одобряются DM'ом.

Языки. В этом разделе перечисляются языки, на которых обычно разговаривают члены данной расы. Персонаж всегда знает свой родной язык. Он может знать и дополнительные языки. Настоятельно рекомендуем, чтобы все персонажи-гуманоиды понимали всеобщий.

Если DM использует систему мирных навыков, для дополнительных языков потребуются ячейки навыков. Для родного языка гуманоида ячейка не требуется. (Подробнее см. Главу четыре: Навыки гуманоидов). Если DM не использует систему мирных навыков, тогда персонажи-гуманоиды знают определенное количество

дополнительных языков, в зависимости от своего значения Интеллекта (см. «Справочник Игрока»).

Предложения по отыгрышу. Приводит несколько предложений, как отыгрывать члена данной расы. Игроки могут по своему усмотрению воспользоваться этими предложениями либо проигнорировать.

Особые преимущества. Указываются все особые преимущества, которыми обладают члены данной гуманоидной расы.

Особые недостатки. Указываются все особые недостатки, мешающие членам данной гуманоидной расы.

Чудовищные черты. Типичные черты, проявляемые членами этой расы. Подобные черты помогают отличить одну гуманоидную расу от другой.

Как вариант, DM может потребовать, чтобы персонажи-гуманоиды получали дополнительные чудовищные черты в зависимости от особых преимуществ, которыми обладают гуманоиды (см. Главу пять).

Табу (Дополнительно). В этом разделе перечислятся примеры табу, лучше всего подходящие данной расе.

Навыки. В этом разделе перечисляются оружейные и мирные навыки, которыми каждая раса обладает изначально. Если только DM не одобрит иной навык, или если используется особый подкласс, персонажи данной расы должны выбирать свои изначальные навыки из этого списка (навыки, доступные для подклассов гуманоидов, перечислены в Главе третьей). Когда, развиваясь в уровнях, персонаж получает новую ячейку навыка, он может выбирать любой оружейный или мирный навык, доступный его классу или подклассу.

Ааракокра (Aarakocra)

Поправки значений способностей. Первоначальные значения способностей получают премию +1 к Ловкости и штраф -1 к Силе и Телосложению.

Значение способностей

Способность	**Минимум**	**Максимум**
Сила	3	16
Ловкость	8	18
Телосложение	6	16
Интеллект	3	18
Мудрость	3	17
Обаяние	3	18

Классовые ограничения

Класс	**Максимальный уровень**
Воин	
Боец	11
Рейнджер	-
Паладин	-
Волшебник	
Маг	-
Иллюзионист	-
Жрец	
Священник	-
Друид	-
Шаман	7
Знахарь	-
Мошенник	
Вор	11

Бард	-

HD. Игровой персонаж ааракокра получает HD соответственно своему классу**.**

Мировоззрение. Ааракокры склоняются к нейтрально-доброму мировоззрению. Персонаж-ааракокра может быть любого мировоззрения.

Природный АС. 7

Фоновая информация. Ааракокра – это раса разумных людей-птиц, живущих среди высочайших горных пиков. Средний ааракокра достигает роста около пяти футов и имеет размах крыльев 20 футов. Посредине переднего края крыла расположена четырехпалая рука с противопоставленным большим пальцем. Вытянутый четвертый палец простирается на всю длину крыла и фиксируются при полете.

В полете руки не могут хватать, но когда ааркокра находится на земле, сложивши крылья, его руки почти столь же искусны, сколь и человеческие Мощные ноги заканчиваются четырьмя острыми когтями, которые могут убираться назад, после чего ноги служат еще одной парой рук.

У этих гуманоидов полые и хрупкие кости. В их лицах соединяются черты попыгая и орла. У них серо-черные клювы и черные глаза. Окрас хохолка разнится, но у самцов он обычно красного, оранжевого и желтого цветов, в то время как у самок – ближе к коричневому и серому.

Ааракокра живут в общинных гнездах небольшими племенами, контролирующими охотничьи территории. Самый старый самец будет вожаком, второй по старшинству – шаманом.

Языки. Ааракокра, гигантских орлов, всеобщий.

Предложения по отыгрышу. Из-за хрупкого костяка ааркокра неохотно вступают в наземный бой или борьбу. Они любят драгоценные камни и блестящие предметы. Их религиозные церемонии, заключающиеся в высвистывании гимнов, довольно просты. Закат первого дня каждого нового месяца имеет религиозное значение.

Эти люди-птицы любят мир и одиночество. Они любят свою свободу и отличаются крайней клаустрофобией. Большинство из них не зайдет в пещеру, здание или другое замкнутое пространство, если на то нет очень серьезной причины.

У персонажей-ааракокр должны быть четкие мотивы. Некоторые отправляются на поиск дабы помочь своему народу, другие – потому что не уживаются с остальным племенем.

Знающий всеобщий язык ааракокра пересыпает свою речь родными птичьми звуками. Карканья, чириканья и посвистывания уснащают их ломаные предложения в типичной птичьей манере (подобно тому, как попугай имитирует человеческую речь).

Когда им приходится отправляться на бой, бойцы ааракокра предпочитают тяжелые оперенные метательные копья. Ааракокра может нести до шести копий, каждое в отдельных ножнах, прикрепленных к груди. В полете он может сжимать по копью в каждой из задних рук, по необходимости швыряя их или коля противника. Покинувшие свою родную территорию и отправившиеся в более цивилизованные земли ааракокра иногда носят фрагменты клепаных кожаных доспехов, чтобы получить дополнительную защиту. Они никогда не носят щитов.

Некоторые племена ааракокра пользуются особым оружием, именуемым *рыцарским копьем для полетов*. Подробности см. Глава седьмая: Оружие и доспехи.

Особые преимущества. Люди-птицы обладают способностью летать, скорость 36, класс маневренности С.

Когти ааракокра наносят 1-3 повреждений и могут бить дважды в раунд. Они не подвергаются штрафам к атаке при стрельбе в полете. С двумя копьями ааркокра может атаковать с пикирования. Чтобы воспользоваться этой особой атакой, они должны пикировать минимум 200 футов. Обычно такая атака сопровождается холодящим кровь воплем, получает премию +4 к броску атаки и наносит двойные повреждения.

Вместе с четырьмя прочими аракокра шаман 7-го уровня может вызвать дружественный воздушный элементаль, проведя три раунда в песнопениях и воздушных танцах. Стихиаль будет расположен к ааракокра, хотя не подвергнет свою жизнь риску ради них.

Особые недостатки. Ааракокора крайне клаустрофобичны. Если они вступают в бой в замкнутых пространствах (зданиях, подземельях и т.д.) они получают штраф -3 к броскам атаки.

Чудовищные черты. Чудовищная речь – при разговоре ааракокра издает птичьи звуки, даже если говорит на всеобщем.

Табу. Боязнь замкнутых пространств.

Оружейные навыки. Кинжал, дротик, метательное копье, *рыцарское копье для полета* (если доступно).

Мирные навыки. Настороженность, животный шум, чувство опасности, чувство направления, охота, выживание (в горах), чувство погоды, ткачество.

Алагьи (Alaghi)

Поправки значений способностей. Первоначальные значения способностей получают премию +2 к Силе и штраф -2 к Интеллекту.

Значение способностей

Способность	**Минимум**	**Максимум**
Сила	12	19
Ловкость	3	17
Телосложение	12	18
Интеллект	3	16
Мудрость	3	16
Обаяние	3	16

Классовые ограничения

Класс	**Максимальный уровень**
Воин	
Боец	12
Рейнджер	-
Паладин	-
Волшебник	
Маг	-
Иллюзионист	-
Жрец	
Священник	-
Друид	11*
Шаман	-
Знахарь	-
Мошенник	
Вор	-
Бард	-

* Инт 15+, Муд 12+, Оба 15+, мировоззрение нейтрально-доброе.

HD. Игровой персонаж алагьи получает HD соответственно своему классу**.** Кроме того, на первом уровне он дополнительно получает 9 hp.

Мировоззрение. Алагьи склонны к истинно-нейтральному мировоззрению. Персонаж-алагьи может быть любого мировоззрения. Друиды алагьи будут нейтрально-добрыми.

Природный AC. 4

Фоновая информация. Алагьи, дальние родственники йети, это обитающие в лесах гуманоиды. Обладают бочкообразной грудью, короткой шеей и широкой, плоской головой. У них короткие, толстые ноги, большие кисти и ступни, и густая шерсть: белая, красноватая, бурая или угольно-серая. Достигают роста около 6 футов и веса свыше 300 фунтов.

Большинство алагьи ведут полукочевой образ жизни охотников-собирателей. Оседлые алагьи образуют общины, живущие в грубых хижинах или больших пещерных комплексах. Общины алагьи обычно не пользуются доверием, хотя некоторые соседи будут торговать с ними, выменивая промышленные товары на шкуры, дичь и руду. Самый редкий тип алагьи – это философствующие отшельники нейтрально-доброго мировоззрения, обладающие друидскими способностями.

Примитивные алагьи изготавливают грубые каменные ножи, ручные топоры и инструменты, а еще и простые деревянные метательные копья. Любимая тактика алагьи – швыряться оружием дальнего действия из укрытия, нападая на своих противников из засады.

Языки. Алагьи, всеобщий.

Предложения по отыгрышу. Обычно эти лесные обитатели мирные и застенчивые. Отшельники алагьи любопытны и придут на помощь нуждающимся. Они любят загадки и стратегические игры, часто устраивая соревнования с (полу)людьми. Особо им любы шахматы.

Игрок должен выбрать, культурную среду своего персонажа: кочевая, оседлая или отшельническая. Большинство, вероятно, будет кочевниками, путешествующими в поисках приключений, в то время как их менее героические собраться ищут дичь и дикие растения. Кочевые алагьи не обязательно живут в гармонии с природой, но они уважают ее и знают, как пользоваться ее дарами, не разрушая ее. Оседлые алагьи подобны примитивным людям, часто они жадны и занимаются набегами, чтобы выжить. Отшельники алагьи живут в гармонии с природой, обычно служа друидами и наслаждаясь дружескими отношениями со своими лесными соседями.

Решивший стать искателем приключений алагьи может покинуть дом по самым разным причинам. Кочевник покинет свою группу в поисках знаний, сокровищ или приключений. Оседлый алагьи устанет от жизни в общине и снова заживет кочевой жизнью, в конце-концов прибившись к группе искателей приключений и обретя новое и захватывающее занятие. Отшельник алагьи может решить бросить жизнь в одиночестве ради некоего великого дела – обычно имеющего отношение к природе и учению друидов.

Особые преимущества. Здоровенные кулаки алагьи могут причинять 2d6 повреждений. Алагьи может «бесшумно перемещаться», как воровская способность, и может «укрываться в естественном окружении». На первом уровне базовые значения составляют 40% и 35% соответственно. Каждый раз, достигая нового уровня, алагьи получает дополнительные 5% в каждом из умений.

Особые недостатки. Алагьи получает повреждения как большое существо.

Чудовищные черты. Ужасная внешность, пересыпает предложения шипениями, уханьями и рычаниями. Оседлые алагьи должны бороться с тягой убивать и пожирать всех попадающихся на встречу неалагьи.

Табу. Бояться вещей, которые им кажутся неестественными, включая заклинания волшебников, нежить и металлическое оружие и доспехи.

Оружейные навыки. Дубина, ручной топор, метательное копье (все оружие каменное).

Мирные навыки. Звероведение, животный шум, чувство направления, еда впрок, выносливость, игры, маскировка, охота, запугивание, природный бой, выживание (лес).

Зверочеловек (Beastman)

Поправки значений способностей. Первоначальные значения способностей получают премию +2 к Ловкости и штраф -2 к Обаянию.

Значение способностей

Способность	**Минимум**	**Максимум**
Сила	6	18/50
Ловкость	6	18
Телосложение	6	16
Интеллект	3	18
Мудрость	3	18
Обаяние	3	16

Классовые ограничения

Класс	**Максимальный уровень**
Воин	
Боец	10
Рейнджер	12
Паладин	-
Волшебник	
Маг	-
Иллюзионист	-
Жрец	
Священник	-
Друид	-
Шаман	-
Знахарь	-
Мошенник	
Вор	10
Бард	-

HD. Игровой персонаж зверочеловек получает HD соответственно своему классу**.**

Мировоззрение. Зверолюди склонны к нейтральному (доброму) мировоззрению. Персонаж-зверочеловек может быть любого мировоззрения.

Природный АС. 8

Фоновая информация. Зверолюди – это низкорослые, худощавые гуманоиды, чье тело покрывает слой короткой мягкой шерсти темно-зеленого или оливкового цвета. Вкупе с грубой черной шерстью, это обеспечивает им природный камуфляж.

Зверолюди могут инстинктивно раскрашивать свое тело узором из точек и линий. Это помогает им сливаться с тенями в родном лесу.

В своих родных лесах зверолюди – опасные охотники и противники. Однако если только им не надо защищать себя или свое племя, они будут избегать боя и даже контакта с прочими. Они эксперты в обращении с копьями, каменными топорами и ножами, бола, сетями и духовыми трубками. Некоторые зверолюди знают, как готовить специальный яд для своих духовых трубок. Если жертва провалит спас-бросок от яда с премией +4, она умрет через 2d4 раунда. Токсин можно приготовить только в дикой природе и только из соответствующих ингредиентов.

Культура зверолюдей самодостаточна и лишена половой дискриминации. У среднего зверочеловека нет ни нужды, ни желания торговать или иметь дело с прочими расами. Конечно, персонажа-зверочеловека средним не назовешь. Последние обладают здоровым любопытством, побуждающим их узнавать и искать новые вещи, хотя свою культуру они все равно будут считать самой высокой.

Языки. Зверолюдей, всеобщий.

Предложения по отыгрышу. Зверолюди редко носят одежду или украшения, поскольку те будут мешать их природному камуфляжу и разговору на родном языке.

Дело в том, что язык зверолюдей включает слова, жесты и позы, и даже смену меховых узоров, поэтому любой другой язык у них считается простым и примитивным. Это обеспечивает зверолюдям природное чувство превосходства над прочими расами.

В дикой природе зверолюди занимают руководящие положения в зависимости от обстоятельств. По мере необходимости руководителем становится самый квалифицированный. Работая с незверолюдьми, они пытаются продолжать свою эту славную традицию, обычно к вящей досаде своих товарищей.

Особые преимущества. В лесу зверолюди могут становиться необнаружимыми, вероятность успешно спрятаться составляет 90%. Противники, не знающие о присутствии зверолюдей, получают штраф -6 к своим броскам ошеломления.

Зверолюди не верят в магию, привидений, духов или сверхъестественное. Существует только то, что можно увидеть, потрогать, попробовать, понюхать или услышать. Зверолюди не отягощены табу.

Зверочеловек с навыком травоведения может потратить ячейку навыка на развитие способности приготавливать яд для духовых трубок.

Особые недостатки. По природе зверолюди немагичны. Они обладают 80% устойчивостью к магии, даже к благотворным эффектам. Они не могут пользоваться магическими предметами, кроме оружия, и не могут самостоятельно задействовать ни одной магической функции такого оружия.

Чудовищные черты. Внешность, склонность рычать по завершении охоты.

Табу. Нет.

Оружейные навыки. Бола, духовая трубка, ручной топор, нож (оружие каменное или деревянное).

Мирные навыки. Настороженность, звероведение, животных шум, приготовление пищи, разведение костров, рыбалка, маскировка, охота, использование веревки, установка силков, выживание (лес), выслеживание, дикий бой.

Страшила (Bugbear)

Поправки значений способностей. Первоначальные значения способностей получают премию +1 к Силе и штраф -1 к Интеллекту и Обаянию.

Значение способностей

Способность	**Минимум**	**Максимум**
Сила	8	18
Ловкость	8	17
Телосложение	8	18
Интеллект	3	16
Мудрость	3	18
Обаяние	3	14

Классовые ограничения

Класс	**Максимальный уровень**
Воин	
Боец	12
Рейнджер	-
Паладин	-
Волшебник	
Маг	-
Иллюзионист	-
Жрец	
Священник	8
Друид	-
Шаман	5

Знахарь	5
Мошенник	
Вор	9
Бард	-

HD. Игровой персонаж страшила получает HD соответственно своему классу**.** Кроме того, на первом уровне он дополнительно получает 3 hp.

Мировоззрение. Страшилы склонны к хаотично-злому мировоззрению. Персонаж-страшила может быть любого мировоззрения, обычно нейтрального (в редких случаях доброго).

Природный АС. 10

Фоновая информация. Страшилы – это гигантские, волосатые родственники гоблинов. Они размера L, около семи футов ростом, с мускулистым корпусом и внешностью подлинных хищников. Цвет шкуры варьируется от светло-желтого до желто-коричневого, с густой грубой шерстью от бурого до кирпично-красного цвета. С диких морд глядят глаза зверя с зеленоватыми белками и красными зрачками. На макушке торчат клиновидные уши, а пасти полны длинных острых клыков.

Страшилы обладают исключительным зрением и слухом, а передвигаются с потрясающей скрытностью. Живут они в пещерах и подземных логовах. У самок страшил далеко не те же возможности и привилегии, что у самцов, и немалую долю ищущих приключений страшил составляют самки, ищущие лучшей жизни.

Эти большие гуманоиды живут грабежами и засадами. Иногда они захватывают рабов, и часто жестоки сердцем и гнусны духом. Это великолепные охотники. Едят все, что убьют, включая людей и гуманоидов мельче себя. Некоторые ищущие приключений страшилы покинули свои логова, потому что им претило есть разумных существ.

В племени страшил будет шаман или знахарь по 7-ой уровень включительно, но не оба сразу.

Языки. Страшил, гоблинов, хобгоблинов, всеобщий.

Предложения по отыгрышу. Язык страшил гнусен на слух, его пересыпают жесты, рычания и ворчания. Своих скотских привычек они не оставляют, даже говоря на всеобщем, побуждая прочие расы сомневаться в их разумности.

Даже храбрейшему персонажу-страшиле будет нелегко порвать со своим племенем. Они предпочитают нападать на врагов из засады, вместо того, чтобы встречать их в открытую. Если противник превосходит численностью или оказался не по зубам, большинство страшил предпочтет отступить, чтобы сразиться в другой раз.

Ищущие приключений страшилы сохраняют чувство территории, даже покинув свое логово. Куда бы они ни пошли, даже путешествуя, они будут в мыслях размечать территорию. Все, что окажется на их земле, становится их собственностью (по крайней мере, они так считают), либо собственностью их нового племени (товарищей-персонажей). Они задиристы от природы, навязывают свою волю более слабым компаньонам. Отличаются несдержанным нравом, склонны к взрывам гнева и буйным вспышкам.

Вино и крепкий эль страшилам по нраву – часто чрезмерно. Они упрямы от природы и им трудно вести переговоры и искать компромиссы. Жадность течет в их жилах вместе с кровью, и даже самые знатные страшилы домогаются чужих блестящих предметов и оружия.

Особые преимущества. Страшилы обладают инфравидением на расстоянии до 60 футов. Их скрытность приносит противникам штраф -3 к броскам ошеломления.

Особые недостатки. Страшилы получают повреждения как большие существа.

Чудовищные черты. Чудовищная внешность, рычащий язык, длинные острые когти.

Табу. Всегда высматривают знамения от божеств, бояться молний и резких перемен погоды, стремятся находиться с нужной стороны от Скиггарета, бога страха страшил.

Оружейные навыки. Метание (пехотной) булавы, *гоблинская палка,* ручной топор, моргенштерн (*дубинища)*, копье, боевой молот.

Мирные навыки. Очень ближний бой, питье и еда впрок, охота, запугивание, мародерство, природный бой, дикий бой.

Забияка, развитый (Bullywug, Advanced)

Поправки значений способностей. Первоначальные значения способностей получают премию +1 к Ловкости, и штраф -1 к Интеллекту и Обаянию.

Значение способностей

Способность	**Минимум**	**Максимум**
Сила	6	18/75
Ловкость	4	18
Телосложение	6	18
Интеллект	3	14
Мудрость	6	16
Обаяние	3	14

Классовые ограничения

Класс	**Максимальный уровень**
Воин	
Боец	10
Рейнджер	-
Паладин	-
Волшебник	
Маг	-
Иллюзионист	-
Жрец	
Священник	-
Друид	-
Шаман	7
Знахарь	-
Мошенник	
Вор	9
Бард	-

HD. Игровой персонаж забияка получает HD соответственно своему классу**.**

Мировоззрение. Забияки склоняются к хаотично-злому. Персонажи забияки могут быть любого мировоззрения, но большинство нейтральны или (редко) добры.

Природный АС. 6

Фоновая информация. Забияки – это двуногие лягушкоподобные амфибии, населяющие болота, топи и прочие гиблые места. Они покрыты гладкой, пятнисто-оливковой кожей, дающей им природную защиту. У них лица огромных лягушек, примечательные широкими ртами и выкаченными глазами. Как и у лягушек, у них перепонки на руках и ногах. Одежды они не носят, но умеют пользоваться грубыми доспехами, оружием и щитами.

Забияки приучились сотрудничать друг с другом ради выживания и работать вместе во время охоты. Они искусные охотники и рыболовы, могут делать и ставить силки и сети.

Эти люди-лягушки растут в дикарском обществе. Самцы повелевают, а на самок смотрят лишь как носительниц яиц. Некоторое уважение выказывается лишь вождям да их богу. Забияки шаманы могут развиваться до 7-го уровня и всегда будут самцами.

Забиякам необходимо поддерживать шкуру мокрой, почему они и предпочитают топи да болота. Они любят сокровища, даже если в их сообществе была утрачена привычная выгода от богатства. Монеты, драгоценности и волшебные предметы будут стаскиваться отовсюду, где их можно будет найти.

Средний забияка вовсе не проявляет жадности или жажды власти, свойственных прочим хаотическим расам. Они редко дерутся друг с другом, исключая те случаи, когда вождь становится слишком стар, или когда меньшие, более дикие забияки встречают своих больших, более развитых кузенов. Забияки склонны причинять вред окружающей среде, часто охотясь и рыбача в местности, пока ее природные ресурсы не исчерпаются. Большинство ненавидит людей, атакуя их, как только увидит.

Языки. Забиячий, общий.

Предложения по отыгрышу. Предполагается, что персонаж забияка относится к большим, более умным (развитым) забиякам. Они варьируются в размере от 6 до 7 футов, и шире своих меньших родственников. Они более агрессивны, лучше организованы, и лучше оснащены, чем обычные забияки.

Часто ими бывают самки, решившие покинуть логово и зажить жизнью искателя приключений, поскольку возможности в их собственном обществе крайне ограничены. Хотя персонаж забияка склонен оставаться хаотичным, иногда они отбрасывают свою злую натуру, пытаясь найти для себя место во внешнем мире.

Конечно, поскольку большинство людей и гуманоидов боятся забияк и питают к ним отвращение, жизнь для забияки-искателя приключений будет трудна и опасна. Те, кому повезет, выучатся полагаться и сотрудничать с любой группой искателей приключений, на которую удастся надыбать – ведь их выживание зависит от сотрудничества.

Ищущие приключений забияки-шаманы часто переходят на службу к новому богу, поскольку обычно они спасаются от гнева хаотично-злого божества своей расы.

Особые преимущества. Забияки обладают способностями «хамелеона», что дает им 75% необнаруживаемость в природной среде. Это позволяет им устраивать засаду на противника, чей бросок ошеломления подвергается штрафу -2 (-6 при «прыжковой атаке»).

Забияки устраивают «прыжковую атаку», при которой перемещаются на 30 футов вперед и 15 футов вверх. Прыжковая атака дает им премию +1 к броскам атаки. Если они используют прокалывающее оружие, то удваивают повреждения.

Забияки получают плавание в качестве премиального навыка.

Особые недостатки. Забияки должны смачивать все тело три раза в день (требуется минимум полный бурдюк воды). Если им не удается найти жидкость, они начинают терять Телосложение, по 2 очка за каждую пропущенную ванну. Если их Телосложение падает до нуля, они умирают от обезвоживания.

Чудовищные черты. Внешность, хаотические наклонности, перепончатые руки и ноги.

Табу. Забияки боятся сухой жары и мест, где мало застойной воды.

Оружейные навыки. Дубинка, кинжал, короткий меч, копье, трезубец.

Мирные навыки. Чувство направления, рыболовство, охота, выживание (в болоте), чувство погоды, дикий бой.

Кентавр

Поправки значений способностей. Первоначальные значения способностей получают премию +1 к Телосложению и Мудрости, и штраф -2 к Ловкости.

Значение способностей

Способность	Минимум	Максимум

Сила	11	18
Ловкость	3	16
Телосложение	11	18
Интеллект	3	16
Мудрость	4	18
Обаяние	3	18

Классовые ограничения

Класс	**Максимальный уровень**
Воин	
Боец	12
Рейнджер	10
Паладин	-
Волшебник	
Маг	12
Иллюзионист	-
Жрец	
Священник	-
Друид	14
Шаман	7
Знахарь	-
Мошенник	
Вор	-
Бард	12

HD. Игровой персонаж кентавр получает HD соответственно своему классу. Кроме того, на первом уровне он дополнительно получает 4 hp.

Мировоззрение. Кентавры склоняются к нейтральному или хаотично-доброму. Персонажи кентавры могут быть любого мировоззрения, но обычно они нейтральные или хаотично-добрые.

Природный АС. 5

Фоновая информация. У кентавров верхняя часть туловища, руки и голова как у людей, а нижняя часть тела лошадиная. Эти лесные создания – существа социальные, живущие семейными группами, организованными в более крупные племена. Племена живут охотой, подножным кормом, рыбной ловлей, сельским хозяйством и торговлей. Людей они склонны избегать, но часто торгуют с эльфами ради еды и вина.

Во владениях кентавров эльфы – желанные гости, иногда они даже живут на одной территории. Людей и карликов вежливо просят покинуть владения, в то же время как полурослико в и гномов обычно терпят.

Кентавры обзаводятся парой на всю жизнь, и самцы играют откровенно доминирующую роль в их обществе. Если в том возникнет необходимость, эти пасторальные создания могут стать свирепыми. Они живут в гармонии с природой и знают, как сберегать ресурсы. Они поддерживают равновесие, сажая дерево взамен каждого срубленного, и берут лишь то, что природа может легко отдать.

Эти лесные существа используют разнообразное оружие, включая дубовые дубинки, составные луки и средние рыцарские копья. Некоторые носят щиты, а весьма немногие – специальные доспехи для кентавров.

Языки. Кентавров, эльфов, всеобщий.

Предложения по отыгрышу. Персонажи-кентавры – это либо юные жеребцы и кобылки, еще не нашедшие спутника жизни, либо вдовы и вдовцы, утратившие спутников и обратившиеся к жизни искателя приключений, чтобы смягчить боль. Это сильная, гордая раса, вспыльчивая и легко оскорбляющаяся.

Кентавры живут в равновесии. Их большие тела требуют усиленного питания, и известно, что в вопросах вина и эля им неведома мера. Под влиянием алкоголя кентавры демонстрируют задиристость, грубость и агрессивность.

Те из кентавров, кто решил исследовать мир в поисках приключений, обычно делают это ради удовлетворения врожденного любопытства и жажды странствий, что иногда становится навязчивой идеей. Из них выходят великолепные товарищи, хорошие бойцы и закаленные путешественники. Хотя они иногда и могут подвезти двуного товарища, обычно кентавры не считают себя вьючными животными или транспортными средствами. В действительности, их часто оскорбляют подобные предложения. Они часто не терпят шуток на лошадиную тематику, хотя в остальном обладают хорошим чувством юмора.

Особые преимущества. Кентавры могут совершать три рукопашных атаки в раунд: одну оружием и две передними копытами. Каждое копыто наносит 1d6 повреждений.

Кентавры с рыцарскими копьями могут совершать атаку с разбега, причиняя двойные повреждения, но не могут атаковать в этом раунде копытами.

Особые недостатки. Кентавры получают повреждения как большие существа. У них будут проблемы в подземельях.

Чудовищные черты. Внешность.

Табу. Боязнь драконов и великанов, видят в природе знаки и знамения (дурные).

Оружейные навыки. Составной длинный лук, среднее рыцарское копье, *дубинища.*

Мирные навыки. Звероведение, сельское хозяйство, животный шум, доспешник, художественные способности, лучник/стрелодел, пивовар, питье и еда впрок, рыбная ловля, охота, кожевенное дело, природный бой, бег, установка силков, выживание (в лесах), выслеживание, ткачество, винокурение.

Фремлин (Fremlin)

Поправки значений способностей. Первоначальные значения способностей получают премию +2 к Ловкости и +1 к Интеллекту, и штраф -3 к Силе.

Значение способностей

Способность	**Минимум**	**Максимум**
Сила	2	11
Ловкость	8	18
Телосложение	4	13
Интеллект	6	18
Мудрость	3	16
Обаяние	3	18

Классовые ограничения

Класс	**Максимальный уровень**
Воин	
Боец	-
Рейнджер	-
Паладин	-
Волшебник	
Маг	10
Иллюзионист	10
Жрец	
Священник	-
Друид	-
Шаман	-

Знахарь	-
Мошенник	
Вор	12
Бард	-

HD. Игровой персонаж фремлин получает HD соответственно своему классу.

Мировоззрение. Фремлины склоняются к хаотично-нейтральному. Персонажи фремлины могут быть любого мировоззрения, но обычно они хаотично-нейтральные.

Природный АС. 6

Фоновая информация. Фремлины – это дружелюбные и наиболее безобидные из гремлинов. Подобно прочим гремлинам, это маленькие крылатые гоблиноиды, всего-навсего с фут ростом. Отличаются фремлины пухлой фигурой и серо-голубой окраской.

Иногда фремлинов, как и их кузенов гремлинов, ошибочно принимают за бесенят. И сели гремлины от подобной ошибки впадают в сильную ярость, фремлины впадают в истерические приступы хохота. У них большие, острые ушки, крылья как у летучей мыши, благодаря которым они могут летать, и врожденный иммунитет к немагическому оружию.

Фремлины не любят одежды и украшений, считая, что негоже прятать чудесные тела, данные от рождения. Они отказываются применять оружие и в бою, в основном, бесполезны.

Эти волшебные существа живут, чтобы веселиться, обычно за чужой счет. Они любят устраивать розыгрыши, хотя их чувство юмора меньше склонно к членовредительству, чем у их кузенов-гремлинов.

Языки. Гремлинов (включая фремлинов и голтритов), всеобщий.

Предложения по отыгрышу. Фремлины – это дружелюбные гремлины, обычно достаточно безобидные. Эти пухлые волшебные существа обычно плаксивы и ленивы, жалуются по малейшему поводу и всегда отлынивают от настоящей работы.

Персонажи-фремлины – вполне терпимые спутники. Обычно они прибиваются к персонажу, который подружился с ними, либо как-то еще привлек их внимание. Полюбившиеся фремлинам обретают товарищей, те же, кто им не по нраву, становятся объектами их шкодливых приколов.

Фремлины будут отираться с партией искателей приключений какое-то время, оставаясь до тех пор, пока их кормят и развлекают. Хотя они и обладают несколькими полезными умениями и способностями, персонажи-фремлины обычно играются ради комического эффекта. Они редко помогают в бою, и часто сводят на нет усилия персонажей укрыться, выдавая их местонахождение или устраивая иные «невинные» шалости.

Эти волшебные существа – трусы, удирающие при первых признаках неприятностей. Они могут быть раздражающими, несносными и обидчивыми по пустякам. Часто они исчезают на какое-то время, возвращаясь как раз, когда прочие их спутники уже начали верить, что, к счастью, избавились от этой напасти. Извинения вернут их раньше, но обычно они держатся в стороне, пока не забудут, что же послужило причиной их обиды или депрессии.

Особые преимущества. Фремлинны иммунны к обычному оружию. Поразить их можно только оружием +1 или лучше.

Фремлины могут летать, скорость 12, класс маневренности B.

Хотя дерутся фремлины редко, они могут пользоваться крохотным оружием, специально рассчитанным на их размер. Подобное оружие нужно специально изготавливать и оно наносит одну треть от обычного повреждения.

Особые недостатки. Нет.

Чудовищные черты. Внешность, размер.

Табу. Фремлины боятся практически всего на свете.

Оружейные навыки. Кинжал, *меч пикси,* прочее оружие, рассчитанное на их размер.

Мирные навыки. Попрошайничество, чувство опасности, питье и еда впрок, предсказывание судьбы, игры, маскировка, чтение/письмо, ставить силки, волшебное дело.

Великанид, Фирболг (Giant-Kin, Firbolg)

Поправки значений способностей. Первоначальные значения способностей получают премию +2 к Силе, и штраф -2 к Обаянию.

Значение способностей

Способность	**Минимум**	**Максимум**
Сила	14	19
Ловкость	8	15
Телосложение	12	18
Интеллект	8	18
Мудрость	8	18
Обаяние	3	14

Классовые ограничения

Класс	**Максимальный уровень**
Воин	
Боец	12
Рейнджер	-
Паладин	-
Волшебник	
Маг	-
Иллюзионист	-
Жрец	
Священник	-
Друид	-
Шаман	7
Знахарь	-
Мошенник	
Вор	-
Бард	-

HD. Игровой персонаж фирболг получает HD соответственно своему классу. Кроме того, на первом уровне он дополнительно получает 13 hp.

Мировоззрение. Фирболги склоняются к нейтральному или хаотично-доброму. Персонажи фирболги могут быть любого мировоззрения, но обычно они хаотично-добрые.

Природный AC. 3

Фоновая информация. Из всех великанидов самые могущественные – фирболги. Они выглядят как обычные люди, только ростом 10,5 футов и весом свыше 800 фунтов. Фирболги-модники отращивают длинные волосы и длинные, густые бороды. Их розовая кожа очень плотная и толстая, что дает им от природы низкий AC. Речь у них плавная, говорят они глубоким басом с густыми, рокочущими согласными.

Эти большие великаниды живут в отдаленных лесах и холмах. Они не доверяют большинству прочих цивилизованных рас, и склонны, по возможности, избегать их. Общаются они с друидами и волшебными созданиями, включая эльфов. Они не нападают и не убивают без причины, но любят играть шутки, облегчающие кошельки чужаков.

Они живут тесно связанными общинами, сосредоточенными вокруг семьи или клана. Кланы бывают кочевниками или собирателями, встречаясь с другими кланами как минимум раз в год для празднований или принятия важных решений.

Фирболги живут с земли, но живут они в гармонии с ней. Свою силу они обменивают у прочих мирных народов на еду, пополняя свой рацион охотников и собирателей. Немногие монстры беспокоят фирболгов, а сами они избегают истинных великанов, кроме штормовых. Они не позволяют прочим великанидам бродить по своей территории.

Языки. Фирболгов, всеобщий, штормовых великанов.

Предложения по отыгрышу. Фирболги необычайно уверенны, и довольно бесстрашны в большинстве случаев. Они осторожная и смекалистая раса, выучившаяся за долгие годы не доверять и бояться (полу)людей. Они не агрессивны, предпочитают избегать столкновений при помощи маскировки и обмана. Вынужденные сражаться они оказываются великолепными стратегами, использующими с максимальным преимуществом местность и окружающую обстановку. Их учили действовать группами, а не в одиночку, и, присоединившись к группе искателей приключений, они сохраняют эту черту.

Персонаж-фирболг обычно отправляется в приключения в поисках знаний. Они особенно заинтересованы в увеличении своего понимания магии или своей коллекции сокровищ. Они не просят много от своих товарищей, и не ожидают, что от них попросят больше, чем будет справедливо.

Фирболги могут пользоваться любым большим оружием. Они пренебрегают доспехами и щитами. Только меньшим расам нужна подобная защита.

Подобно всем великанидам, персонажи-фирболги кажутся странными и чужими прочим персонажам. Их мотивация не такая, как у меньших народов – например, они часто стараются жить по идеалам штормовых великанов, из-за чего кажутся меньшему народу еще более странными.

Особые преимущества. Фирболги обладают магическими силами, применимыми раз в день. Они их получают, в следующей последовательности, каждый нечетный уровень, начиная с третьего: «обнаружить магию», «уменьшение» (вдвое эффективнее зелья), «золотая обманка», «забыть» и «изменить себя». Фирболг не может использовать эти силы, будучи вовлеченным в рукопашный бой.

Фирболги могут сражаться большим оружием людей (типа двуручных мечей и алебард) одной рукой без штрафов.

Сражаясь оружием собственного изготовления (огромной версией человеческого оружия, вдвое больше оригинала), фирболг может держать его двумя руками, чтобы наносить двойные повреждения.

Фирболги могут отбивать летящие снаряды при броске 6 или лучше на d20. Если у них свободна одна рука, они могут отбивать до двух снарядов в раунд. Если фирболгу того захочется, он может ловить большие снаряды, вроде булыжников или катапультных ядер. Пойманный снаряд можно швырнуть назад в противника в следующем раунде со штрафом к атаке -2.

Особые недостатки. У фирболгов 15% устойчивость к магии, даже против благотворной.

Фирболги никогда не носят никаких доспехов и никаких щитов.

Фирболги получают повреждения как большие существа.

Пользуясь человеческим оружием, фирболг не получает премии Силы.

Чтобы перейти на следующий уровень, фирболг должен набрать *вдвое* больше очков опыта, чем требуется для этого класса (для бойца 4,000 для 2-го уровня, 8,000 для 3-го и т.д.).

Фирболги шаманы. Шаманы фирболгов должны набирать *втрое* очков опыта, чем требуется для класса священника. За каждое продвижение в уровне как шаман фирболг получает 2d6 hp и стандартный для шамана доступ к заклинаниям.

Кроме того, шаманы фирболги получают дополнительные врожденные магические способности из школы иллюзий/фантасмагорий. С 1-го по 5-ый уровень они получают на каждом уровне по два заклинания 1-го круга. На 6-ом и 7-ом уровне они получают два заклинания 2-го круга. Будучи врожденными способностями, эти заклинания определяются случайным образом, после чего не меняются. Каждое из этих заклинаний иллюзиониста можно использовать раз в день.

Чудовищные черты. Размер.

Табу. У фирболгов врожденная боязнь толп (полу)людей.

Оружейные навыки. Дубинка, алебарда, *алебарда великанидов, двуручный меч великанидов,* двуручный меч.

Мирные навыки. Сельское хозяйство, приручение, дрессировка, кузнечное дело, приготовление пищи, еда впрок, игры, травоведение, охота, запугивание, чтение/письмо, ставить силки, кузнец-оружейник, чувство погоды.

Великанид, Воадкин (Guant-kin, Voadkyn)

Поправки значений способностей. Первоначальные значения способностей получают премию +1 к Силе, +2 к Ловкости и штраф -1 к Телосложению, -2 к Мудрости.

Значение способностей

Способность	**Минимум**	**Максимум**
Сила	11	18
Ловкость	13	19
Телосложение	8	16
Интеллект	11	17
Мудрость	3	16
Обаяние	3	18

Классовые ограничения

Класс	**Максимальный уровень**
Воин	
Боец	11
Рейнджер	11
Паладин	-
Волшебник	
Маг	8
Иллюзионист	-
Жрец	
Священник	-
Друид	-
Шаман	7
Знахарь	-
Мошенник	
Вор	10
Бард	-

HD. Игровой персонаж воадкин получает HD соответственно своему классу. Кроме того, на первом уровне он дополнительно получает 7 hp.

Мировоззрение. Воадкины склоняются к хаотично-доброму. Персонажи воадкины могут быть любого мировоззрения, но обычно они хаотично-добрые.

Природный АС. 8

Фоновая информация. Воадкины также известны под более распространенным именем лесных великанов. Они – одна из самых маленьких рас великанидов, отдаленно напоминающая гигантских лесных эльфов. Достигают роста около 9,5 футов и весят приблизительно 700 фунтов. Обладают теми же телесными пропорциями, что и люди, отчего выглядят тоньше и легче по сравнению с прочими великанидами. У лесным великанов нет никакой растительности на лице либо теле. У них большие, по сравнению с телами, головы, с сильно выдающимися челюстями подбородками. Уши у них расположены выше, чем у человека, находясь почти полностью над линией глаз.

Кожа лесного великана может быть любого оттенка коричневой гамы, смешанной с желтым или зеленым. Предпочитают носить кожаные либо кольчатые доспехи, и носят меч в специальных ножнах, чей обитый сталью кончик позволяет использовать их как прогулочную трость. Часто ходят без обуви, но при этом обматывают лодыжки полосками кожи. Одеваются в свободные штаны или короткие килты лесных цветов и всегда надевают кожаный нарукавник для защиты руки с луком.

Лесные великаны живут в облюбованных своими добрыми друзьями лесными эльфами лесах. Действительно, обе расы часто сосуществуют. Удерживающая их связь уходит во глубину древнейших легенд. Своих логов они не устраивают, предпочитая жить под открытым небом либо делить убежище с лесным эльфом, когда в том возникнет нужда.

Связь между лесными великанами и лесными эльфами распространяется и на прочие эльфийские расы. Лесные великаны стерпят общество любых добрых эльфов. Обычно они не смешиваются с прочими разумными существами, за исключением случайного трента. Небольшое количество воадкинов обладает силами друидов. Друиды воадкины никогда не встречаются в одних общинах с воадкинами шаманами.

Воадкины от природы легкомысленны и фривольны. Они обожают прекрасно ограненные каменья и хорошо сработанные магические предметы. Также любят покушать и хлебнуть винца, обычно в больших количествах.

Языки: Воадкинов, трентов, сильванских эльфов, всеобщий.

Предложения по отыгрышу: Лесные великаны подвержены внезапным хныканьям и редко воспринимают что-либо серьезно. Решившие стать искателями приключений в основном делают это, веря, что их ожидают развлечения и сокровища. Эти существа любят развлечения. Более серьезные спутники считают их нелогичными, глупыми и даже несносными. Однако большинство верит, что лесные великаны будут дружелюбными и жизнерадостными спутниками.

Персонажи-воадкины слегка амбициознее оставшихся в лесу собратьев, но все равно остаются равнодушными, флегматичными, даже ленивыми созданиями. Благодаря такому темпераменту их трудно разозлить, но защищая себя или своих союзников они будут драться.

Лесные великаны любят покушать, у них всегда с собой мешок орехов и семян – погрызть. Путешествуя с прочими искателями приключений, лесной великан почти постоянно выдает себя шумом разгрызаемых растительных субпродуктов. Они едят почти все виды овощей и растений, включая листья и корни, которые прочие гуманоидные расы считают несъедобными. Мяса они не едят.

Особые преимущества: Подобно эльфам, лесные великаны обладают 90% устойчивостью заклинаниям «сна» и «очарования». Плюс, инфразрение на 90 футов.

На 7-ом уровне лесные великаны обретают способность «превращать (себя)» в любое гуманоидное существо, от трех до 15 футов ростом. Они не могут превращаться в конкретную личность, только в типичного представителя расы.

Воадкины могут бесшумно двигаться в лесах, и все их противники получают штраф -4 к броскам ошеломления. И действительно, воадкины могут настолько сливаться с лесной растительностью, что увидеть могут только существа, способные обнаруживать

невидимое. Воадкины быстры, могут выскочить из укрытия, выстрелить из лука и вернуться в укрытие за один раунд.

Любимое оружие лесых великанов, огромный длинный лук, дает им премию +1 к броскам атаки и увеличивает радиус поражения на 50%. Огромные стрелы, выпущенные из такого лука, причиняют 1d8 повреждений. Чтобы воспользоваться таким луком, воадкин должен быть своего полного роста.

Особые недостатки: Воадкины получают повреждения как большие существа. Большая Сила не дает им премий атаки.

Воины воадкины используют таблицу опыта паладина.

Чудовищные черты: Размер.

Табу: Воадкины не любят замкнутых пространств. Они верят, что беззвездные ночи предшествуют дням невезения, и отказываются много работать в такие дни.

Оружейные навыки: *Кинжал великанидов, длинный лук великанидов, булава великанидов,* двуручный меч.

Мирные навыки: Настороженность, звероведение, животный шум, дрессировка (ужасные волки), лучник/стрелодел, чувство направления, питье и еда впрок, заговаривание зубов, игры, маскировка, охота, ставить силки, выживание (леса), винокурение.

Гнолль (Gnoll)

Поправки значений способностей. Первоначальные значения способностей получают премию +1 к Силе, и штраф -1 к Интеллекту, -1 к Обаянию.

Значение способностей

Способность	**Минимум**	**Максимум**
Сила	6	18
Ловкость	5	18
Телосложение	5	18
Интеллект	3	14
Мудрость	3	16
Обаяние	3	14

Классовые ограничения

Класс	**Максимальный уровень**
Воин	
Боец	11
Рейнджер	-
Паладин	-
Волшебник	
Маг	-
Иллюзионист	-
Жрец	
Священник	9
Друид	-
Шаман	5
Знахарь	5
Мошенник	
Вор	11
Бард	-

HD. Игровой персонаж гнолль получает HD соответственно своему классу. Кроме того, на первом уровне он дополнительно получает 2 hp.

Мировоззрение. Гнолли склоняются к хаотично-злому. Персонажи гнолли могут быть любого мировоззрения, но обычно они по одной из осей нейтральны.

Природный АС. 10

Фоновая информация. Гнолли – это большие, злобные, гиенообразные гуманоиды, кочующие по земле неорганизованными шайками. Достигают роста 7,5 футов. Хоть они и гуманоиды, но мелкими чертами больше напоминают гиен. Кожа гнолля зеленовато-серая, темнеющая возле морды. Носят короткие гривы волос от рыжевато-серого до тускло-желтого цвета.

Обычно гнолли живут под землей или в заброшенных руинах. Подземные племена промышляют, в основном, ночью. Самый сильный гнолль правит своими собратьями, наиболее полно используя страх и запугивание. Самки гноллей сражаются не хуже самцов, хотя им редко перепадают столь же хорошее оружие и доспехи.

Общество гноллей практикует рабство, и часто имеет дело с прочими гуманоидами, включая орков, страшил и троллей. Лучше всего им сотрудничается, когда гнолли и союзники равны по силе и численности. Если одна из сторон добьется преимущества, другая, как правило, пойдет на корм. Для гнолля голод стоит выше дружбы или страха. Они не любят гоблинов, кобольдов, великанов, (полу)людей и любой физический труд.

Языки. Гноллей, флиндов, троллей, орков, хобгоблинов, всеобщий.

Предложения по отыгрышу. Персонажи-гнолли необычайно редки, поскольку им очень трудно преодолеть хаотично-злое воспитание. Отвергшие гнолльское общество обычно поступают так из ненависти к гноллям либо, чтобы отмстить своей расе за какой-то реальный или воображаемый вред.

Гнолли, ставшие искателями приключений, часто проявляют злые наклонности. Они ведут не стихающее сражение, чтобы удержать под контролем свои скотские побуждения, и чтобы преодолеть природное отвращение к ручному труду. Особо нелегко им, убежденным хищникам, дается отказ от блюд из разумных существ.

Часто искатели приключений гнолли по необходимости прибиваются к расам, которые не любят.

Особые преимущества. Нет.

Особые недостатки. Гнолли получают повреждения как большие существа.

Чудовищные черты. Внешность, скотские привычки.

Табу. Чтят фазы луны, избегают яркого света.

Оружейные навыки. Боевой топор, длинный составной лук, моргенштерн, двуручный меч, любое древковое оружие.

Мирные навыки. Дрессировка (гиенадон), очень близкий бой, маскировка, охота, наблюдение, выслеживание, дикий бой.

Гнолль, Флинд (Gnoll, Flind)

Поправки значений способностей. Первоначальные значения способностей получают премию +1 к Силе, и штраф -1 к Обаянию.

Значение способностей

Способность	Минимум	Максимум
Сила	8	18
Ловкость	6	18
Телосложение	6	18
Интеллект	3	16
Мудрость	3	16
Обаяние	3	16

Классовые ограничения

Класс	Максимальный уровень
Воин	
Боец	12
Рейнджер	-
Паладин	-

Волшебник	
Маг	-
Иллюзионист	-
Жрец	
Священник	9
Друид	-
Шаман	7
Знахарь	7
Мошенник	
Вор	11
Бард	-

HD. Игровой персонаж флинд получает HD соответственно своему классу.

Мировоззрение. Флинды склоняются к законно-злому. Персонажи флинды могут быть любого мировоззрения, но обычно законно-нейтральны.

Природный АС. 10

Фоновая информация. Флинды внешне похожи на гноллей, но ниже ростом и шире. Рост среднего флинда 6,5 футов. Они мускулистее обычных гноллей и обычно сильнее. Их тела покрывает короткий бурый и рыжий мех, а уши у них круглее, чем у гноллей.

Гнолли взирают на флиндов с благоговением, почитая их как литеров и кумиров. В остальном же их жизненный стиль такой же, что и у гноллей, за исключением того, что сами они не хаотичны. Флинды склонны иметь дело с орками, хобгоблинами, страшилами и людоедами, но не любят, и не будут сотрудничать с троллями.

Языки. Флиндов, гноллей, орков, хобгоблинов, страшил, людоедов, всеобщий.

Предложения по отыгрышу. Если кто из гноллей и склонен стать искателем приключений, так это флинд. Поскольку они уже воспринимаются в качестве героев своими кузенами гноллями, некоторые флинды отвергают свою злую природу, чтобы стать героями в большом мире. А весьма немногочисленные из них даже становятся законно-добрыми.

Персонажи-флинды верят в свою избранность. Вся та куча почитания, оказываемого им на протяжении всей жизни гноллями, дает им чувство достоинства – не частое явление в гуманоидных культурах. Они проявляют те же скотские побуждения, что и их кузены-гнолли, но могут их контролировать с меньшим трудом.

Особые преимущества. Используя *флиндобрус,* флинд может разоружить противника. При попадании противник делает спас-бросок от палочек. Неудача означает, что его оружие было опутано и вырвано из рук.

Особые недостатки. Нет.

Чудовищные черты. Внешность, скотские привычки.

Табу. Подобно гноллям, флинды испытывают особое почитание к луне и ее фазам.

Оружейные навыки. Дубинка, *флиндобрус,* тесак, длинный лук, длинный меч.

Мирные навыки. Звероведение, очень близкий бой, чувство опасности, выносливость, предсказание судьбы, местная история, мародерство, охота, запугивание, читать/писать, религия, колдовское дело, оружейник.

Гоблин (Goblin)

Поправки значений способностей. Первоначальные значения способностей получают штраф -1 к Силе, -1 к Обаянию.

Значение способностей

Способность	**Минимум**	**Максимум**
Сила	4	15
Ловкость	4	17
Телосложение	5	16

Интеллект	3	18
Мудрость	3	18
Обаяние	3	12

Классовые ограничения

Класс	**Максимальный уровень**
Воин	
Боец	10
Рейнджер	-
Паладин	-
Волшебник	
Маг	-
Иллюзионист	-
Жрец	
Священник	9
Друид	-
Шаман	7
Знахарь	7
Мошенник	
Вор	12
Бард	-

HD. Игровой персонаж гоблин получает HD соответственно своему классу.

Мировоззрение. Гоблины склоняются к законно-злому. Персонажи гоблины могут быть любого мировоззрения, но обычно законно-нейтральны.

Природный АС. 10

Фоновая информация. Гоблины – это маленькие гуманоиды, достигающие роста около четырех футов. У них плоские лица, широкие носы, заостренные уши, широкие рты с маленькими, острыми клыками. Несмотря на то, что они прямоходящие, руки у них свисают до колен. Цвет их тусклых, остекленевших глаз варьируется от ярко-красного до мерцающего желтого. Речь их груба, с более высокими интонациями, чем у людей.

Эти гуманоиды обычно злы от природы, и зачастую они еще и весьма трусливы. Будут избегать прямого противостояния, когда это возможно, предпочитая безопасность нападения из засады. Стратегия и тактика просты до примитивности. В честный бой они не верят, поскольку в гоблинском мышлении «много на одного» гораздо эффективнее, чем «один на один».

Гоблины живут в сырых пещерах и мрачных подземных жилищах. На поверхность выходят только по ночам или пасмурными, облачными днями. Что гоблины, что их логова мерзко воняют, поскольку гигиена и гоблин – понятия несовместимые. Их племена живут на больших общих территориях, держась особняком во время еды и сна. Сокровища и имущество принадлежат всему племени, хотя присматривают за ними вождь и его младшие вожди. Отдельная жилплощадь положена только лидерам гоблинов.

Самкам никогда не предоставляются те же права, что и самцам, и самки никогда не обучаются воевать. Их роль – служить самцам и заботиться о молодняке.

У каждого племени есть точный порядок приема пищи, и каждый гоблин знает свое точное место в нем. Продвинуться по социальной лестнице можно в бою, и гоблины постоянно бьются друг с другом, улучшая свой жизненный статус.

Племена регулярно захватывают рабов – для еды и для труда. Рабов содержат все время в оковах и под охраной.

Убивая, гоблины испытывают большое удовольствие. Едят они не очень много, но зато едят почти все. Крысы, змеи, люди и прочие гуманоиды составляют основу их диеты. Когда еда в дефиците, они едят даже падаль. Гоблины ненавидят большинство прочих гуманодных рас, особенно гномов и карликов.

Языки. Гоблинов, кобольдов, орков, хобгоблинов, всеобщий.

Предложения по отыгрышу. Подобно большинству злых существ, очень немногие гоблины становятся на стезю поиска приключений. Ставшие на нее необычайно редки, поскольку жизнь вне общины, каковую ведут искатели приключений, совершенно чужда гоблинскому обществу. Немногочисленные гоблины, проявляющие склонности к индивидуализму, часто убиваются своими собратьями, поскольку таких считают сумасшедшими.

Если же им удается выжить среди предрассудков и страхов своего народа, персонажи-гоблины обычно отвергают общество своих соплеменников. Они покидают логова и отправляются на поиски славы (в их понимании) и богатства (все, на что они смогут наложить руки). Они часто выступают против таких гоблинских практик, как рабовладение и мародерство, работая над тем, чтобы загладить зверства своего народа.

Однако, вы не можете полностью выдавить из персонажа-гоблина монстра. Они прилагают максимальные усилия, чтобы взять свой страх под контроль и преодолеть природную трусость, но очень немногие персонажи-гоблины могут получить медаль за храбрость. Даже чистейшим из искателей приключений-гоблинов нелегко вытравить вонь, в которой они росли. Она окружает их, подобно облаку. Из-за своего коммунального воспитания гоблины не имеют ни малейшего понятия о приватности. Подобное может привести персонажей-гоблинов и их спутников к забавным – и не очень забавным – ситуациям.

Особые преимущества. Гоблины обладают инфравидением дальностью 60 футов. Могут обнаружить новое или необычное сооружение в подземных областях с вероятностью 25% (1 или 2 на 1d8).

Шаманы гоблинов могут достигать 7-го уровня и обладают доступом к сферам гадания, целительства (обратное), защиты и солнца (обратное).

Особые недостатки. От яркого света у гоблинов болят глаза, что дает штраф -1 к броскам атаки на ярком солнечном свету.

Чудовищные черты. Внешность, скотские привычки.

Табу. Вечная ненависть и боязнь гномов и карликов, чувствительность к необычному поведению воргов и волков, страх перед снами и видениями.

Оружейные навыки. Топор, боевая кирка, моргенштерн, праща, короткий меч, копье.

Мирные навыки. Настороженность, приручение, дрессировка (ворги), попрошайничество, ритмическое песнопение, очень ближний бой, заговаривание зубов, предсказание судьбы, маскировка, охота, сбор информации, мародерство, шахтное дело, религия, верховая езда (ворг), ставить силки.

Хобгоблин (Hobgoblin)

Поправки значений способностей. Первоначальные значения способностей получают штраф -1 к Обаянию.

Значение способностей

Способность	**Минимум**	**Максимум**
Сила	6	18
Ловкость	6	18
Телосложение	5	18
Интеллект	3	18
Мудрость	3	18
Обаяние	3	14

Классовые ограничения

Класс	**Максимальный уровень**
Воин	
Боец	11
Рейнджер	-

Паладин	-
Волшебник	
Маг	-
Иллюзионист	-
Жрец	
Священник	9
Друид	-
Шаман	7
Знахарь	7
Мошенник	
Вор	12
Бард	-

HD. Игровой персонаж хобгоблин получает HD соответственно своему классу.

Мировоззрение. Хобгоблины склоняются к законно-злому. Персонажи хобгоблины могут быть любого мировоззрения, но обычно законно-нейтральны.

Природный АС. 10

Фоновая информация. Хобгоблины – это крепкие гуманоиды с волосатой шкурой. Цвет шкуры от темно-красного до темно-серого. Типичный хобгоблин 6,5 футов ростом, с желтыми или темно-карими глазами и острыми желтыми зубами. Любят одеяния ярких цветов, особенно кроваво-красного.

Эта свирепая раса ведет нескончаемую войну против прочих гуманоидных рас. Они живут милитаристическим обществом, гордятся своим статусом, боевой доблестью, боевыми штандартами и качеством своего оружия. Война – их способ жизни, и быть воином – это наивысшее призвание, которое может быть у хобгоблина. Даже когда встречаются различные племена хобгоблинов, если только не будет сильного вождя, то встреча перейдет в словесную перепалку (85%) или открытые боевые действия (15%).

Большинство хобгоблинов обитает в подземных комплексах. Некоторые племена строят укрепленные надземные деревни (около 20%). Хобгоблины считают себя «высшей расой», повелевая гоблинами и орками, где только возможно.

С точки зрения гоблинов, у низших рас есть только одно достоинство – он служат обильным пушечным мясом. В смешанных группах хобгоблины часто служат офицерами в подразделениях гоблинов или орков.

Хобгоблины испытывают крайнюю ненависть к эльфам. Когда их противники принадлежат к разным расам, в первую очередь они стремятся уничтожить эльфов.

Языки. Хобгоблинов, орков, гоблинов, всеобщий, хищны обезьян (редко).

Предложения по отыгрышу. Для хобголинов война имеет почти религиозное значение. Они сражаются ради славы и самой резни, а не ради расширения территории, или выясняя, кто прав. Их взгляду на войну чужда подобная приземленность. Конфликты и борьба – вот их хлеб и питье.

Персонажи-хобгоблины крайне редки, но те, кто выбрал жизнь искателя приключений, обычно относятся к одному из двух типажей. Первый – это хобгоблин пацифист. Они ненавидят войну, хотя могут быть весьма сведущи в ее жестоком искусстве. Устав от постоянных сражений, они покинули свои племена и хотят начать новую жизнь где-нибудь подальше от своего народа. Конечно, так как бой – это то, что у них получается наилучшим образом, они часто приходят к тому, что зарабатывают на жизнь своим воинским искусством. Однако, как минимум в качестве искателя приключений, им приходится сражаться только, когда это абсолютно необходимо. Этот тип персонажей часто выжидает до самого последнего момента, прежде чем вступить в драку – не потому, что трусят, а потому что их уже тошнит от кровопролития.

Второй типаж персонажа-хобгоблина – это те, кто отвратился от зла своего общества. Они отвергли богов хобгоблинов и, возможно, даже открыли для себя веру в незлое божество. Эти персонажи стремятся к искуплению своей прежней жизни, пытаясь

исправить зло, которое хобголины причиняли, причиняют, и будут причинять во славу войны.

Даже для лучших из персонажей-хобгоблинов нелегко одолеть все свои природные побуждения. Жестокость, стоицизм, мужество и хладнокровие всегда при них, подобно темным плащам, которых не снять.

Особые преимущества. Хобгоблины обладают инфравидением в радиусе 60 футов.

Они могут обнаруживать новые конструкции, наклонные проходы и сдвигающие стены в подземных комплексах в 40% случаев (1-4 на 1d10).

Особые недостатки. Большинство прочих гуманоидных и людских сообществ атакуют хобгоблинов, едва завидев. Карлики, благодаря расовой ненависти, получают премию +1 к броскам атаки против гуманоидов.

Чудовищные черты. Внешность.

Табу. В обществе хобгоблинов слабости боятся и активно ее уничтожают. Сломавшееся в битве оружие служит крайне плохим предзнаменованием.

Оружейные навыки. Длинный составной лук, моргенштерн, ятаган, копье, кнут, любое древковое оружие.

Мирные навыки. Доспешник, кузнец, лучник/стрелодел, пивовар, ритмическое песнопение, очень ближний бой, чувство направления, разведение костров, маскировка, запугивание, мародерство, религия, оружейник, дикий бой.

Кобольд (Kobold)

Поправки значений способностей. Первоначальные значения способностей получают штраф -1 к Силе, -1 к Телосложению.

Значение способностей

Способность	**Минимум**	**Максимум**
Сила	3	16
Ловкость	4	18
Телосложение	4	15
Интеллект	3	17
Мудрость	3	18
Обаяние	3	14

Классовые ограничения

Класс	**Максимальный уровень**
Воин	
Боец	8
Рейнджер	-
Паладин	-
Волшебник	
Маг	-
Иллюзионист	-
Жрец	
Священник	9
Друид	-
Шаман	7
Знахарь	7
Мошенник	
Вор	12
Бард	-

HD. Игровой персонаж кобольд получает HD соответственно своему классу.

Мировоззрение. Кобольды склоняются к законно-злому. Персонажи кобольды могут быть любого мировоззрения, но обычно законно-нейтральны.

Природный АС. 10

Фоновая информация. Кобольды – это низенькие гуманоиды, достигающие роста 3 фута. У них чешуйчатые шкуры от темно-бурого до ржаво-черного цвета, и для всех, кроме прочих кобольдов, их запах ужасен. Глаза у кобольдов светятся ярко-красным, а на макушке собаковидной головы у них два маленьких рога.

Кобольды – мастера хитрости, но предпочитают тактику задавливания массой. У них расовая ненависть к гномам, и этих полулюдей они охотно атакуют едва завидев. Единственный вариант, при котором они выступят против прочих (полу)людей, это когда у них численное превосходство – минимум два к одному, а если возможно, то больше. Они научились применять массовые атаки, захлестывая противника большими волнами.

Большинство кобольдов – народ садистский и трусливый. Их логова и участки для засад утыканы замаскированными ямами-ловушками. Дно таких ям они оснащают дополнительными опасностями, вроде кольев и водных ловушек, надеясь поймать и вывести из строя более крупных существ.

Кобольды устраивают логова в темных, сырых местах под землей, и в чаще разросшихся лесов. Будучи хорошими шахтерами, они часто селятся в многообещающих для рытья шахт местах. Эти гуманоиды отправляются со своих территорий для сбора растений, охоты ради мяса и устраивания засад на (полу)людей. Пойманных жертв они либо пускают на мясо, либо продают в рабство (если поблизости есть рынок для подобного товара). Чужакам они не доверяют и особо ненавидят брауни, пикси, спрайтов и гномов. Гномам, конкретно, не дают никакой пощады, и кобольды никогда не будут их есть.

Высшая цель всех племен кобольдов – захват территории. Лишать землю ее ресурсов – для них праздник, и им нравится накапливать силу. Поскольку они испытывают глубокую ненависть ко всей прочей жизни, они находят особое удовольствие в убийствах.

Языки. Кобольдов, орков, гоблинов, всеобщий.

Предложения по отыгрышу. Кобольды борятся за то, чтобы большие расы принимали их всерьез. Они ненавидят шутки, нацеленные на их миниатюрные размеры и силу, и пытаются поправить впечатление о своих размерах зверствами и жестокостью. Для прочих рас их язык звучит как тявканье маленьких собачек, и почти никто не воспринимает их всерьез, если только речь не идет о больших количествах кобольдов.

Персонажи-кобольды ломают рамки типичного представителя своей расы. Они отвергли расовые ненависти и дикарское поведение своих собратьев. Есть и такие, кто открыл веру в более доброго бога, и пытается изучить эту веру и распространить ее среди других. У совсем немногих не хватает просто духу для боя и кровопролития, такие становятся мошенниками, которые отправляются на поиски приключений, чтобы бежать от образа жизни, в котором они родились.

Какова бы ни была причина, персонажам-кобольдам приходится труднее, чем прочим. Они сохраняют неприязнь к шуткам о коротышках, часто воинственны, остры на язык и щетинисты, потому что должны компенсировать свои малые размеры любым возможным путем. Даже самые приятные представители этой расы слегка гнусны характером.

Кобольды, а особенно кобольды-мошенники, любят практиковаться в своем умении хитрить, устраивать засады и ставить ловушки. Некоторые, не столь многочисленные, занимаются изобретательством, применяя свою смекалку и одаренность для создания не убийственных механизмов.

Особые преимущества. Кобольды могут видеть в темноте в пределах 60 футов благодаря своему инфравидению. Если только персонажи кобольды как-то не проявят

особые способности, разумные и могучие противники атакуют их, скорее всего, в последнюю очередь.

Особые недостатки. Яркий свет мешает кобольдам, слепя им глаза. Если кобольды вынуждены сражаться на солнечном свету или в аналогичных условиях, они получают штраф -1 к броскам атаки. Гномы получают премию +1, атакуя кобольдов.

Чудовищные черты. Внешность, голос как у собаки, скотские привычки.

Табу. Боязнь заклинателей, боязнь и ненависть к большим расам, ненависть к гномам.

Оружейные навыки. Дубинка (шипованная), ручной топор, метательное копье, короткий меч, копье.

Мирные навыки. Животный шум, дрессировка (гигантская ласка), дрессировка (дикий вепрь), попрошайничество, очень ближний бой, чувство опасности, заговаривание зубов, огранка каменьев, маскировка, мародерство, шахтное дело, установка силков, дикий бой.

Глава четвертая: Навыки гуманоидов

Персонажам-гуманоидам доступны различные навыки, отличные от навыков прочих игровых рас, потому что они живут в иной культурной и общественной среде. В этой главе все доступные начинающим гуманоидам навыки собраны в одной мастер-таблице. Эта таблица включает все навыки, указанные в «Справочнике Игрока», вместе с избранными навыками из прочих книг серии PHBR. Навыки, набранные **жирным** шрифтом, новые и будут описаны ниже.

Набранные *курсивом* требуют от игрока выбрать специальную тему или область применения для навыка. Например, если персонаж гоблин выбирает «дрессировку», он должен уточнить тип животного, скажем, ворг. Это записывается так «дрессировка (ворг)». Можно использовать дополнительные ячейки, чтобы улучшить указанную область навыка или получить новую, например, «дрессировка (ястреб)».

Навыки помеченные звездочкой (*) взяты из прочих книг PHBR, хотя там они могли относиться к иным группам, чем указанно здесь. Для справки они коротко описываются в этой книге.

Важное примечание: Приведенное в данной книге описание «настороженности» заменяет описание из «Полного Справочника Вора».

Навыки и специализация

Как объясняется в «Справочнике Игрока», оружейный навык определяет знакомство перснажа с определенным оружием и тренированность во владении им. Если только в описании изначальных оружейных навыков расы в «Главе 2» не указано обратное, значит все оружие, указанное в таблице 44 «Справочника Игрока» доступно всем гуманоидным расам. Также для многих гуманоидных рас открыто новое оружие, описанное в «Главе 7» данной книги. Одноклассные бойцы-гуманоиды могут специализироваться согласно правилам оружейной специализации из «Справочника Игрока».

Мирные навыки

Ниже описаны новые навыки и навыки, не описанные в «Справочнике Игрока». Если тут нет каких-то навыков, значит, они есть в «Справочнике Игрока».

Бой вслепую (Blind-fighting*)

Подробное описание этого навыка см. «Справочник игрока». В общих словах, этот навык снижает штраф за бой вслепую с -4 до -2. Аналогично он снижает штрафы за бой с невидимыми противниками. Но так как многие гуманоиды обладают инфравидением, для них этот навык обычно не столь полезен, как для людей.

Бой в тесноте (Close-quarter Fighting)

Гуманоиды с этим навыком научились драться в тесных пространствах подземелий и подземных логов. В подобных местах или других очень тесных для боя условиях, вооруженные дробящим или колющим (или природным) оружием персонажи получают премию +2 к броскам атаки. Режущее оружие в очень близком бою использовать нельзя. Эта премия не кумулятивна с диким боем.

Успешная проверка навыка в начале сражения дает эту премию. Неудача означает, что персонаж бьется как обычно.

Винокур (Winemaking)

Этот навык позволяет персонажу производить из забродившего сока винограда или прочих растений и фруктов достаточно хорошее вино, чтобы жить с этого. До определенных пределов персонаж всегда будет успешен – проверки навыков требуются, только он пытается изготовить по-настоящему высококачественное вино для особого дара или для особого празднества.

Дикий бой (Wild Fighting)

Персонажи с таким навыком применяют чрезвычайно отличный от общепринятых и непредсказуемый боевой стиль. Дикий бой яростен и смертоносен, он лишен какой-либо

жалости и дисциплины. Также он необычайно изматывающий, поскольку частью его природы будет фокусирование мельчайшего кусочка энергии персонажа на атаке.

Выгоды заключаются в количестве атак, получаемых персонажем, и количестве наносимого ими повреждения. Дико бьющийся персонаж получает на одну атаку в раунд больше, чем обычно имеет по правилам. Все броски повреждений попавших атак получают премию +3.

Однако, во время дикого боя все броски попадания персонажа также уменьшаются на 3. Еще и AC атакующего получает штраф 3, делая его более уязвимым.

Чтобы воспользоваться диким боем, персонаж должен сделать успешную проверку навыка в начале сражения. Неудача означает, что персонаж получает только штрафы этого навыка и ни одной выгоды.

Дикий бой можно использовать только дважды в день, поскольку он крайне изматывает. Когда битва оканчивается, дикий боец должен отдыхать не меньше часа, прежде чем снова сможет воспользоваться этим навыком. Отдых подразумевает не делать ничего, отдыхать, ну разве что необременительно путешествовать (ехать на медленно шагающей лошади и т.д.). Если персонаж должен идти, он не сможет использовать навык, пока не пройдет четыре часа. Без этого отдыха уставший персонаж получает штраф -3 ко всем проверкам навыков, штраф 5 к AC, -5 к THAC0 и -3 к броскам повреждений. Эти штрафы действуют, пока период отдыха полностью не завершится.

Еда (Eating)

Во многом подобен навыку «питья». Позволяет гуманоиду запасаться пищей. Успешная проверка означает, что гуманоид может съесть вдвое больше нормы, что позволяет ему обходиться без еды вдвое больше, прежде чем его начнут беспокоить неблагоприятные эффекты голода.

Животный шум (Animal Noise)

Персонаж с этим навыком может имитировать звуки, издаваемые различными животными. Успешная проверка означает, что издаваемые персонажем звуки без помощи магии нельзя отличить от звуков настоящего животного.

Проваленная проверка означает, что звук как-то отличается от звука настоящего животного. Хорошо знакомые с животным могут сразу же распознать намеренную подделку. Остальные персонажи должны сделать успешную проверку Мудрости, чтобы определить, поняли ли они, что звуки на самом деле имитация.

Заговаривание зубов (Fast-talking)

Заговаривание зубов – это искусство отвлечь и заболтать НИПа. При успешной проверке навыка, заговаривающий вешает на уши собеседнику лапшу. Ниже показаны модификаторы, основанные на Интеллекте и Мудрости НИПА-цели. Также DM может ввести модификаторы, исходя из сложности или правдоподобия того, в чем пытается убедить персонаж, а также расовых предпочтений персонажа-цели.

Модификаторы заговаривания зубов

Инт. цели	**Мод.**	**Муд. цели**	**Мод.**
3 и меньше	NA	3	-5
4-5	-3	4-5	-3
6-8	-1	6-8	-1
9-12	0	9-12	0
13-15	+1	13-15	+1
16-17	+2	16-17	+3
18	+3	18	+5
19	+5	19+	NA
20+	NA		

Модификаторы кумулятивны. Цель с Интеллект 3 и меньше столь тупа, попытка заговорить ей зубы проваливается автоматически, поскольку она не в силах уследить за

тем, что ей говорят. Цель с Интеллектом 20 и выше или Мудростью 19 и выше неподвержена заговариванию зубов.

Запугивание (Intimidation)

Этот навык позволяет персонажам склонять других к своей воле, используя тактику запугивания. Запугиваемые НИПы скорее всего поступят, как им велят. Также очень вероятно, что они затаят жгучее желание отомстить запугавшему их персонажу. НИПы будут скрывать свое желание отомстить, пока не подвернется первая возможность расквитаться за попранную гордость.

Запугивание можно применять как посредством Силы, так и Обаяния. Сила означает угрозу немедленных телесных повреждений. Обаяние означает более тонкие угрозы, которым не обязательно иметь физическую природу.

От игровых персонажей никогда не требуется подчиняться запугиванию.

Изготовление инструментов (Craft Instrument)

Персонажи с этим навыком должны указать, какой тип инструментов они умеют изготавливать: духовые, струнные, ударные или клавишные. Для каждого дополнительного типа инструментов, которые персонаж пожелает научиться изготавливать, необходимо использовать по ячейке. Если для этого навыка используются все четыре ячейки, персонаж обретает титул «мастер инструментальщик», и может изготавливать инструменты всех форм.

Персонажи должны покупать материалы на сумму в четверть от продажной цены инструмента. Духовые и ударные инструменты изготавливаются за 1d6 дней, струнные инструменты – 2d8 дней, клавишные – 3d10. Каждый день работы требует 10 часов, потраченных на изготовление инструмента. Если нет возможности использовать рабочие инструменты (стоят 25 gp, весят 5 фунтов), все сроки удваиваются.

Качество изготавливаемого инструмента определяется финальной проверкой навыка. Провал означает инструмент низкого качества, успех – хорошего качества. Немодифицированные 20 означают, что инструмент вообще не работает, а 1 – получился шедевр, стоящий вдвое дороже обычного.

Простые починки инструментов отнимают только 1d4 часов и не требуют никаких проверок, если есть рабочие инструменты. Починка серьезных повреждений отнимает 1d8 часов и требует проверки навыка, чтобы завершить ремонт.

Лицедейство (Acting)

Этот навык позволяет персонажу искусно исполнять различные роли, обычно выступая на публике. Также его можно использовать для увеличения эффективности переодевания. Если персонаж обладает обоими навыками, лицедейства и переодевания, проверка любого из них получает премию +1.

Проверки навыка требуются, только если актер должен играть особо сложную роль или пытается играть экспромтом, без репетиции.

Мародерство (Looting)

Этот навык означает способность схватить самую лучшую добычу в предельно короткое время. Успешная проверка навыка позволяет персонажу распознать и схватить наиболее ценную из возможных комбинацию предметов, учитывая ограниченность во времени и пространстве.

Маскировка (Hiding)

Маскировка – это способность инстинктивно выбирать наилучшее место для укрытия почти при любых обстоятельствах. Сделавшие успешную проверку навыка гуманоиды буквально исчезают из виду. Успех определяется модификаторами, основанными на Интеллекте существа, от которого персонаж прячется. Этот навык действует независимо от любого природного камуфляжа или способности укрываться, которые уже могут быть у гуманоида.

Модификаторы маскировки

Инт.	Модификатор

врага	
3 и меньше	-5
4-5	-3
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3
19	+5
20+	+7

Наблюдение (Observation)

Этот навык означает, что персонаж наделен необычайно острой наблюдательностью. Всякий раз, когда что-то слегка не так, DM может попросить сделать бросок (или самому бросить по секрету). У персонажей с этаким навыком шансы найти секретные двери повышаются до 2 из 6, а сокрытые двери – до 3 из 6. Этот навык относится ко всем чувствам.

Настороженность (Alertness*)

Этот навык позволяет персонажу инстинктивно замечать и распознавать признаки беспокойства в непосредственном окружении. Эта способность снижает вероятность персонажа быть ошеломленным на 1, если он успешно сделает проверку навыка. (Обратите внимание, данное описание заменяет описание навыка из «Полного Справочника Вора»).

Питье (Drinking)

Этот навык и парный ему «еда» важен для многих гуманоидов, включая кентавров, сатиров и вемиков. Успешная проверка означает, что гуманоид может выпить вдвое больше нормы за один присест. Это позволяет гуманоиду обходиться без питья вдвое больше, прежде чем начнутся неблагоприятные эффекты. Если речь идет об алкогольных напитках, успешная проверка означает, что гуманоид может выпить вдвое больше, прежде чем начнутся неблагоприятные эффекты.

Подражание голосам (Voice Mimicry)

Подражание голосам – это искусство убедительно имитировать голоса других людей. Это весьма нелегкое умение, требующее интенсивных тренировок и практики.

Персонаж с подражанием голосам может сымитировать любой слышанный им акцент. Для всех слушателей, не говорящих с этим акцентом, успех будет автоматическим (для носителя акцента требуется проверка с +2).

Гораздо сложнее сымитировать голос конкретного человека. Персонажи могут пытаться сымитировать только те голоса, которые слышали. Требуется проверка навыка, чтобы определить успешность имитации. Успех будет гарантирован, если слушатель не знаком с обладателем имитируемого голоса. Для одурачивания знакомого модификатора нет, для друга – 2, для близкого друга – 5, а для очень близких друзей и родственников -7.

Попрошайничество (Begging)

Попрошайничество служит двум целям. Во-первых, оно позволяет персонажу убедительно выдавать себя за попрошайку (а многие гуманоиды в цивилизованных областях проводят какое-то время, выпрашивая на жизнь). Для этой цели успех автоматический, не надо делать никаких проверок. Во-вторых, он позволяет персонажу получать минимальный ежедневный доход. Чтобы использовать этот навык для получения денег, необходимо делать это в местах, где есть люди.

Следующие модификаторы предлагаются DM'у как руководство к действию. Они не учитывают богатство конкретной местности, просто плотность населения. Для обедневших регионов необходимо использовать большие отрицательные модификаторы, равно как и для областей с долгими традициями скаредности, либо пользующимися такой славой.

Модификаторы попрошайничества

Местность	Модификатор
Необитаемая/Глухомань	Провал
Сельская местность	-7
Поселок, деревня	-5
Город	-2
Большой город	0

Успешная проверка позволяет персонажу собирать достаточно денег, товаров или услуг, чтобы удовлетворить основные нужды (немного еды и питья, место для спанья и т.д.). Попрошайничество может вынудить персонажа расстаться с деньгами. Игроки всегда вправе решать, насколько щедры их персонажи.

Поэзия (Poetry)

Этот навык включает умения необходимые, чтобы декламировать стихи и чтобы судить об их качестве. Также он означает, что у персонажа есть репертуар выученных стихов, для декламации в любое время. Для обычной декламации проверки не требуются.

Если персонаж умеет читать и писать, можно написать оригинальные поэмы. Успешная проверка означает, что сочиненная поэма выше среднего качества.

Предсказание (Fortune Telling)

Многие (полу-)люди верят, что гуманоиды обладают таинственными силами и способностями. И хотя многие из них действительно обладают странными и необычными способностями, предсказание судьбы к ним не относится (за исключением редких шаманов и знахарей). Однако весьма немногие представители остальных рас это знают, и вот тут-то в дело вступает навык предсказания.

Благодаря этому навыку персонажи знают немало способов узреть будущее – и все они фальшивые. Гуманоиды с этим умением используют странно выглядящие устройства, распевают мантры или иным каким способом убеждают окружающих, что они глаголят истину. К обычным методам относятся карты, хиромантия, френология, бросание рун, гадание по внутренностям животных и т.д. Все это делается, чтобы получить деньги от простофиль, произвести впечатление на остальных гуманоидов или даже заменить настоящего предсказателя, если нет ни одного. В конце-концов, гуманоиды крайне суеверны, и многие племена счастливы иметь фальшивого шамана, если нет настоящего. Без предсказателя многие племена будут парализованы страхом неведомого.

Успешная проверка навыка означает, что цель поверила предсказателю. Неудача означает, что обман раскрыт либо предсказанию просто не верят. Для персонажа, пытающегося убедить свое племя в своих силах, неудача может оказаться смертельной – из-за обмана! Если DM захочет, можно использовать модификаторы заговаривания зубов. Обратите внимание, игровой персонаж никогда не обязан верить предсказанию независимо от броска.

Дополнительное правило: В качестве дополнительного правила, при немодифицированном броске 1 (или каком-нибудь другом результате, тайно выбранном DM'ом перед проверкой), предсказание гадателя окажется истинным.

Природный бой (Natural Fighting)

Этот навык позволяет всем гуманоидам с природным оружием (когти, клыки, хвост и т.д.) получать премию +1 ко всем атакам этим самым оружием. Вдобавок, они получают бесплатную природную атаку сверх обычно позволенных. Чтобы получить выгоды этого умения, требуется успешная проверка навыка в начале сражения. Неудача означает, что во время битвы нельзя пользоваться этими выгодами.

Ритмическое песнопение (Chanting)

Ритмическое песнопение используется, чтобы собратья рабочие или солдаты не сбивались с ритма. Проверки навыка используются, чтобы определить эффективность песнопения персонажа.

Успешные проверки означают, что могущих слышать поющего персонажа ритмические звуки погружают в легкий транс, благодаря чему время, потраченное на трудную, повторяющуюся работу, летит незаметно. DM, по своему усмотрению, может соответственно модифицировать результаты форсированного марша, гребли, копания и прочих подобных задач.

Сбор информации (Information Gathering)

Благодаря этому навыку персонаж-гуманоид может получить информацию о конкретном человеке, месте или вещи. При определенных обстоятельствах, персонаж будет знать о главных слухах, ходящих в воровских или гуманоидных кругах. При успешном броске, можно собрать по крупицам конкретную информацию.

Применяются следующие модификаторы проверки:

Поправки реакции персонажа (основанные на Обаянии) дают выгоды или штрафы к броску, если в процессе поиска информации подразумевается контакт с разумными существами.

Члены воровской гильдии получают премию +2, поскольку в их распоряжении ресурсы всей гильдии. Аналогично, вне городов и городишек ту же премию могут получить определенные персонажи-гуманоиды, обладающие подобными связями (сатиры и девы-лебеди с лесными существами, гоблин может получить информацию от гоблинского племени и т. д.).

За пределами дружественной территории добыча конкретной информации подвергается штрафу как минимум -3.

Требуется *смазать лапу*. Каждый раз, когда для сбора информации требуется проверка навыка, персонаж должен пожертвовать небольшую сумму денег или сокровище, получая в противном случае дополнительный штраф -3. Люди предпочитают деньги, обычная сумма 1d10 gp. Прочие расы могут хотеть кокой-то иной тип сокровища (еда, волшебный предмет, блестящая безделушка и т.д.). Независимо от того, будет проверка успешной или нет, пожертвование не возвращается.

Свист/гудение (Whistling/Humming)

Персонажи с этим навыком исключительно свистят и гудят. Их мелодии захватывают не хуже большинства песен. При успешном броске персонаж знает любую искомую мелодию. Если у него есть еще навык звероведения, он может сымитировать любую, хоть раз слышанную, птичью трель.

Искатели приключений также используют навык для связи друг с другом. Такой тип связи возможен только между персонажами, обладающими данным навыком. Если двое или больше персонажей с этим навыком делают успешную проверку, один может передать другому одно понятие.

Сыродел (Cheesemaking)

Этот навык позволяет обладающему им персонажу изготавливать сыр из створоженного молока. Проверка навыка требуется только при попытке изготовить по-настоящему великолепный круг сыра, как особый дар или для особого празднества.

Управление толпой (Crowd Working)

Персонажам с этим навыком известно, как управляться с толпой. Они умело наблюдают за толпой и соответственно подстраивают свое поведение. Гуманоиды, обычно владеющие этим умением, включают все типы скоморохов, от бардов и предсказателей до акробатов и ярмарочных бойцов.

Это умение также можно использовать, чтобы изменить реакцию толпы на столкновение. Успешная проверка навыка изменяет реакцию толпы на два уровня (либо убеждает их пожертвовать скоморохам вдвое больше обычного денег).

Чувство опасности (Danger Sense)

Этот навык дает гуманоиду шестое чувство, предупреждающее его о грозящей опасности. При успешной проверке персонаж в последний момент избегает ловушки или понимает, что противники поджидают его в засаде, благодаря предупреждающему

звоночку, который невозможно проигнорировать. Сделавшие успешную проверку персонажи замечают ловушки, прежде чем вломиться в них, и получают инициативу против замаскированных противников. Этот навык не срабатывает против нападающих в открытую и не пытающихся замаскировать свои намерения противников. Неудача означает, что персонаж ничего необычного не чувствует и игра идет как обычно.

Глава пятая: Отыгрывая гуманоидов

Решившиеся создать персонажей-гуманоидов игроки должны быть, в первую очередь, нацелены на хороший отыгрыш. Постарайтесь не выбирать персонажа-гуманоида из-за его преимуществ, недостатков или того, насколько мощным он может стать. Незнакомые людям верования гуманоидов, нецивилизованные привычки, реакции прочих и столкновение человеческой и гуманоидной культур – вот лишь немногие из многочисленных зацепок, на которые можно подцепить личность гуманоида. Лучше всего рассматривать гуманоидов как необычных личностей, благодаря которым и происходит развитие сюжета и персонажа.

В данной главе приводятся предложения, помогающие игрокам создавать хорошо сбалансированных персонажей-гуманоидов, которыми забавно играть, при этом держа под контролем все «нечестные» преимущества. Более того, некоторыми из этих предложений может воспользоваться Хозяин Подземелья, чтобы восстановить равновесие кампании, если персонаж собьется с пути.

Количество приведенных в этой книге гуманоидных рас требует, чтобы предложения носили общий характер. Как они будут работать в контексте конкретной расы гуманоидов в конкретном сеттинге, остается на усмотрение игроков и DM'а. Примеры-то есть, но ограничения по объему делают невозможным охват каждой возможной комбинации.

Жизнь в качестве гуманоида

Большинство гуманоидов проводят жизнь в клане или племени. Такие племена состоят из дально-родственных семей и возглавляются вождями. Обычно вождями бывают самые сильные и способные бойцы в группе, хотя некоторые племена возлагают руководство на старейшин и мыслителей. Жизнь в племени тяжела. Не так-то просто добыть пропитание в глухомани и членам племени приходится постоянно трудиться, чтобы выжить. Они могут заниматься охотой, собирательством, рыбной ловлей, ремеслом, рытьем в мусоре, горно-рудным делом, земледелием, набегами, грабежами или какой-то комбинацией вышеперечисленного, в зависимости от расы, мировоззрения и природы племени.

В большинстве случаев, племя гуманоидов будет менее цивилизованно, менее развито, и с меньшим количеством институтов, чем у (полу-)людей.

Законные племена предпочитают стабильность и порядок. В любых устремлениях они организовываются, устанавливая правила, охватывающие все аспекты жизни и общества. Дабы подобные племена функционировали, необходима явная и неменяющаяся цепочка руководства. В законно-злых племенах будут суровые законы и жестокие наказания – их цель вовсе не справедливость, а сохранение стабильности племени.

Добрые племена любят жизнь. Они больше озабочены отысканием путей к еще большему процветанию своих племен, чем борьбой (по крайней мере, неприкрыто враждебной) за положение в обществе. Жизнь в этих племенах может и не легче, но протекает в более положительных эмоциях.

У злых сила дает право, а страх удерживает массы в подчинении. Изменения будут столь неожиданными и частыми, но при этом более жестокими и смертоносными по природе. Многие злые гуманоиды ведут кочевой образ жизни, хотя некоторые устраивают полуоседлые поселения, когда находят места, удовлетворяющие их жизненные потребности и жадные привычки. Разбив поселение, они быстро истощают местность, выбирая все привлекающие их ресурсы. С землей и ее щедротами они ведут себя как друг с другом – безо всякого уважения и как с тем, что надлежит эксплуатировать. Когда регион перестает удовлетворять их нуждам (благодаря и собственной ненасытности и наплевательскому отношению), гуманоиды движутся дальше, в поисках еще не разграбленной местности.

Хаотичные обладают той же легкомысленной и хищнической природой. Изменения часто приветствуются, а то и намеренно ищутся на ежедневной основе. За пределами

минимально необходимой для выполнения задачи организованности, почти никакая деятельность не организована. Однако для некоторых хаотичных культур и такой уровень организации чрезмерен – в результате часто возникают разногласия и внутренние бои.

У добрых хаотичные любят заниматься своими собственными делами. Они могут кланяться единственному вожаку, но предпочитают поступать по-своему, хотя и оставаясь в широких поведенческих рамках. Хотя они и любят независимость и презирают правила, многие хаотичные и добрые гуманоиды любят природу и ценят ее щедроты. Многие образуют столь тесные связи с окружающей средой, что становятся своеобразными опекунами. Природу можно использовать, но нельзя насиловать.

В хаотично-злом племени жизнь будет борьбой в еще большей степени. Члены племени должны будут не только сражаться со стихиями, природой и другими племенами, они часто бьются между собой за руководство и за добычу. Жизнь у них стоит дешево, поскольку убийство обычно служит самым простым способом продвинуться на общественной и политической лестнице племени. Подобное может относиться и к остальным злым и нейтральным общинам, но такая жестокость там встречается реже.

Племенная жизнь

Всем племенам гуманоидов свойственна боязнь сверхъестественного, куда относится все, что они не понимают. В результате возникают суеверия, заполняющие их дни и ночи, и диктующие, как им жить. Суеверия служат для укрепления мнения, что гуманоиды – это примитивные дикари, хотя очень немногие люди узнавали их достаточно близко, чтобы увидеть практическое воплощение их верований.

Племенная жизнь начинается в самом раннем возрасте, когда дети достаточно подрастут, чтобы понимать окружающий мир, и действовать. У большинства гуманоидов роли и задачи мужчин и женщин различны, и дабы дети узнали и приняли законы общества, их сразу же погружают в социальную жизнь. Наблюдая, участвуя и тренируясь, они получают инструкции, обычно в неформальном виде, узнают, что надо делать, чтобы выжить и преуспеть. Уровень тренировки зависит от природы, местонахождения и уровня общественного развития каждой конкретной расы. В ранние годы дети проводят большую часть своего времени с женщинами и шаманами. Тут они узнают легенды и верования своего племени, а помимо того многие общественные правила, которые им понадобятся в племенной жизни. Дети начинаю работать, как только достаточно подрастут для этого, сперва помогая в хлопотах по дому, если таковые у племени есть, и постепенно переходя к работе своей жизни.

Перед наступлением зрелости, юные гуманоиды идут в ученики ко взрослым. Делается это, чтобы обучиться ремеслам племени. Ученичество может быть как совершенно неформальным, когда вместо четких инструкций учатся через наблюдение и близость, так и формальным, например у орков. В тех случаях, когда есть хоть намек на формальность, племенные шаманы, знахари и вожди приписывают детей к конкретным ремеслам (охота, набеги, горно-рудное дело, бой и т.д.). Распределение делается исходя из наблюдений за детьми, нуждами племени, социальным положением родителей детей, и читая знаки и знамения, связанные с конкретным ребенком.

Роль гуманоида в племени установлена с раннего детства. Большинству подобное положение вещей нравится, так как наделяет их функцией и целью. Совсем немногие желают найти свой собственный путь, и таких неизбежно выгоняют силой, отлучают указом, или же оставляют жить, как им хочется. Это изгнанники, отшельники и искатели приключений. Наиболее нас интересуют те немногие, кто нашел свой путь в человеческое общество.

Социальные и расовые недостатки

В негуманоидных обществах гуманоиды начинают с недостатков. За исключением наиболее просвещенных цивилизаций, все прочие считают их чудовищами. Века противостояния, насилия и войн сделали людей и гуманоидов естественными врагами, конкурирующими за одни и те же ресурсы. Правда стала легендами, а легенды вскормили

страхи, посещающие обе стороны, наполняя головы правдами, полуправдами и ложью. Но люди более многочисленны, более развиты и более организованы. Они выигрывают борьбу за мировое господство. Хорошо это или плохо, но хотя пока еще существуют обширные участки неприрученной глухомани, мир стал человеческим.

По этой причине, гуманоиды оказываются в проигрышном положении. Когда они покидают свои племена, чтобы отыскать собственный путь в мир, он неизбежно пересечется с человеческой цивилизацией. Гуманоиды чужие в цивилизации людей (или даже в цивилизации полулюдей). С цивилизацией они знакомы урывками: что-то из племенных легенд, что-то из страшилок, рассказываемых у костра, что-то из набегов, предпринятых в прошлом их племенем на городок или деревню. Они не знают обычаев. Они не знают социального этикета. Они, вероятно, не понимают многих «прогрессивных» удобств, господствующих в цивилизованном мире.

Игрокам и DM'у предлагается совместно поработать над тем, какой стресс окажет на гуманоида его незнание цивилизации. Точно также как DM описывает впервые найденные волшебные предметы по их внешности, не разглашая никаких подробностей, так он должен описывать предметы и дела цивилизации. С точки зрения гуманоида одежда, доспехи, оружие, инструменты, обиходные предметы – все будет незнакомым, удивительным, пугающим и неизвестным. То что игроки воспринимают как само собой разумеющиеся, для персонажей гуманоидов должно быть новым и загадочным.

Например, ааракокра Брика в первый раз приходит в человеческий городок. Что это за странные деревянные пещеры, из которых люди входят и выходят? Почему люди пожимают руки? Или передают друг другу блестяшки? И почему этот человек развопился, из-за того, что Брика съела поросенка перед его деревянной пещерой? Брику, никогда ранее не бывавшую в человеческом городе, со всех сторон окружают необычные поступки и предметы, на попытки понять которые она должна тратить время. Хотя игроки могут отыграть недостаточное понимание человеческих общественных обычаев, именно DM должен помнить, что большинство очевидных для «полу-)людей вещей вероятно будет загадкой для гуманоида, и описывать сцены соответствующим образом.

Помимо социальных недостатков, с которыми сталкиваются гуманоиды, когад им приходится общаться вне пределов своей общины, есть еще и расовая дискриминация, с которой нужно считаться. Поскольку большинство (полу-)людей рассматривает гуманоидов всего лишь как чудовищ, они будут испытывать к ним сильнейшие предрассудки. Стоит только гуманоидам войти на территорию человеческой общины, если их вообще пустят, и с них фактически не спустят глаз. Во многих городках и городах действуют законы, запрещающие вход гуманоидам. Их остановят у ворот, завернут назад, а то и атакуют. Люди боятся, что гуманоиды пришли с целью разведать общину перед нападением, или выискивают возможности учинить еще какую-то гадость. Они верят, что гуманоиды едят людей (некоторые – да), а кто же захочет, чтобы по улицам городка бродило чудовище?

На многих постоялых дворах есть правила запрещающие обслуживание гуманоидов. Лавки отказываются торговать с ними. Местные власти держаться поблизости, ожидая малейшего признака неприятностей. Они без промедления арестуют и запрут гуманоида только за то, что тот не так посмотрел на человека – и самое безвредное, что его ждет, это изгнание или тюремное заключение. В присутствии гуманоидов быстро собираются толпы, готовые жечь чудовище и поднять его на вилы, чтобы защитить своих близких. Опять-таки, усиление этого недостатка остается на усмотрение DM'а. Даже самым могучим персонажам-гуманоидам будет очень непросто отыскать место для отдыха или купить припасы в наполненном ненавистью и страхом городе. Если же позволить гуманоиду действовать как любому обычному персонажу в том, что касается общения с НИПами, тогда великий ролевой вызов пойдет насмарку.

Еще одна проблема, с которой сталкиваются гуманоиды в человеческих общинах, заключается в том, что все построено в расчете на человека. Двери и комнаты рассчитаны

на человеческий рост и вес. Стулья и кровати выдерживают вес человека. Даже большинство транспортных средств, наподобие лошадей и фургонов, не может выдержать гуманоидов большого размера. Для гуманоидов человеческого размера это не составит проблемы, но крохотным, маленьким и большим гуманоидам придется научиться жить в мире человеческих размеров.

Черты гуманоидов

Гуманоиды обладают многочисленными чудовищными чертами. То, что может быть совершенно нормальным и приемлемым в их собственном обществе, в человеческом будет непристойным и пугающим. Эти черты дают премии или штрафы к действиям персонажей. Каждый гуманоид обладает как минимум одной чертой, свойственной всем членам его расы (эти черты приводятся в Главе 2). DM может также пожелать, чтобы персонажи-гуманоиды набрасывали 1-2 дополнительных чудовищных черты.

Скотский аппетит 1: Гуманоид обладает аппетитом большой скотины – должен есть вдвое больше еды за каждую трапезу, чем обычный человек или подвергаться штрафу -1 к значениям Силы и Телосложения.

Скотский аппетит 2: Гуманоид обладает аппетитом огромной скотины – должен есть втрое больше еды за каждую трапезу, чем обычный человек или подвергаться штрафу -2 к значениям Силы и Телосложения.

Скотский аппетит 1: Гуманоид обладает аппетитом скотины размером с Гаргантюа – должен есть вчетверо больше еды за каждую трапезу, чем обычный человек или подвергаться штрафу -3 к значениям Силы и Телосложения.

Скотская боязнь: Гуманоид от природы боится чего-нибудь (на выбор игрока или DM'a), как животное. В присутствии этой вещи гуманоид должен делать спас-бросок от заклинания или подвергаться таким же эффектам, как от заклинания волшебника «страх».

Скотские привычки: У гуманоида есть привычка, напоминающая поведение скотины, а не цивилизованного человека. Это вызывает штраф -2 к броскам реакций.

Скотский интеллект 1: У гуманоида значение Интеллекта понижено -1; максимум 14, минимум 3.

Скотский интеллект 2: У гуманоида значение Интеллекта понижено -3; максимум 12, минимум 3.

Скотский интеллект 3: У гуманоида значение Интеллекта понижено -5; максимум 9, минимум 2.

Скотский запах: Плохо пахнет, штраф -2 к проверкам реакций.

Скотский гнев: Чудовищный норов, безумно атакует ближайшего персонажа 1d4 раундов, если провалит проверку Мудрости. У гнева должен быть особый раздражитель.

Скотская речь: Речь гуманоида включает звуки животных, штраф -2 к проверкам реакций.

Скотская жажда 1: Гуманоид испытывает жажду, как большая скотина – он должен потреблять в день в два раза больше жидкости, иначе подвергается штрафу -1 к Силе и Телосложению.

Скотская жажда 2: Гуманоид испытывает жажду, как огромная скотина – он должен потреблять в день в три раза больше жидкости, иначе подвергается штрафу -3 к Силе и Телосложению.

Скотская жажда 3: Гуманоид испытывает жажду, как скотина размером с Гаргантюа – он должен потреблять в день в четыре раза больше жидкости, иначе подвергается штрафу -5 к Силе и Телосложению.

Светочувствительность: Гуманоид чувствителен к яркому свету, получает штраф -1 ко всем броскам атаки при свете дня или при другом ярком освещении.

Чудовищная внешность 1: Гуманоид выглядит непривычно и пугающе; штраф -2 к проверкам реакций.

Чудовищная внешность 2: Гуманоид выглядит непривычно и пугающе; штраф -4 к проверкам реакций.

Чудовищная внешность 3: Гуманоид выглядит непривычно и пугающе; штраф -6 к проверкам реакций.

Чудовищное алкание: Иногда гуманоид алчет конкретный предмет (пищу, питье или другое), выбранный совместно игроком и DM'ом. Когда случается приступ алкания (не чаще раза в неделю), гуманоид получает штраф -1 ко всем проверкам способностей и навыков (возрастающий на -1 каждый час), пока не удовлетворит алкание.

Чудовищная Ловкость 1: Гуманоид необычайно Ловок; премия +1 к значению Ловкости (минимальное 6), штраф проверки реакций -1.

Чудовищная Ловкость 2: Гуманоид необычайно Ловок; премия +2 к значению Ловкости (минимальное 8), штраф проверки реакций -1.

Чудовищная Ловкость 3: Гуманоид необычайно Ловок; премия +3 к значению Ловкости (минимальное 10), штраф проверки реакций -1.

Чудовищный слух: У гуманоида очень развито чувство слуха, может «слышать шум» как вор. Базовое значение 25%, +25% в возрасте моложе среднего, +15% в среднем возрасте, +0% в старом возрасте и -15% в почтенном возрасте.

Чудовищное зрение: У гуманоида острое зрение – видит на расстоянии на 50% большем, чем обычный человек.

Чудовищный размер: Гуманоид крупнее прочих представителей своего вида (либо выше, либо шире); премия +1 к значению Силы, штраф проверки реакций -3.

Чудовищное обоняние: У гуманоида очень развито чувство обоняния; +1 к проверкам ошеломления, -2 к спас-броскам от гнусных запахов.

Чудовищная Сила 1: Гуманоид обладает великой Силой; премия +1 к значению Силы (минимальное 6), штраф проверки реакций -1.

Чудовищная Сила 2: Гуманоид обладает великой Силой; премия +3 к значению Силы (минимальное 10), штраф проверки реакций -2.

Чудовищная Сила 3: Гуманоид обладает великой Силой; премия +5 к значению Силы (минимальное 12), штраф проверки реакций -3.

Чудовищный вкус: У гуманоида очень развито чувство вкуса; +2 к спас-броскам от проглатываемых ядов.

Чудовищное осязание: У гуманоида очень развито чувство осязания; +5% к вероятности успеха для деликатных манипуляций, -2 к спас-броскам от физической боли и раздражения.

Дополнительное правило: За каждое особое преимущество, получаемое гуманоидом благодаря своей расе, он бросает на дополнительную чудовищную черту. Добавочные черты могут давать кумулятивные штрафы. Таким образом, персонаж-ааракокра начинает со «скотской речью», а потом набрасывает еще две черты.

Осложнения в кампании

В разделе таблиц в таблице 19 «Осложнения в кампании» приводятся некоторые из наиболее распространенных проблем, с которыми персонажи-гуманоиды сталкиваются каждый день. Таблица служит источником предложений для Хозяев Подземелья, из коего они могут черпать, устраивая кампании с персонажами-гуманоидами. Хозяевам Подземелий следует непременно расширять и подгонять таблицы для их собственных кампаний. Чем более могучим будет персонаж-гуманоид, тем чаще должны возникать осложнения. Опытным DM'ам не требуется использовать таблицы напрямую, они могут служит напоминанием о типах проблем, встающих перед гуманоидом в человеческих цивилизациях.

Осложнения в кампании разделены на две группы: глухомань и цивилизация. Когда персонажи-гуманоиды находятся за пределами поселений, перед ними встают осложнения, перечисленные в таблице «Глухомань». В (полу-)человеческих деревнях, городках и городах осложнения, с которыми придется иметь дело, берутся из «Цивилизации». Ниже приводится краткое описание осложнений.

Арестован: Гуманоид арестован за совершение преступления, за подозрении в преступлении или просто потому, что местным властям не нравится сам факт его присутствия. Часто, когда гуманоид совершает преступление, он не знает или не понимает местных законов и обычаев, или становится жертвой нечистоплотного объегоривания.

Воин: Боец повстречал гуманоида и решил померяться силушкой, избавиться от него, прогнать его или совершить еще какой «героический» поступок – обычно к ужасу гуманоида.

Волшебник: Маг хочет гуманоида. Обычно, волшебникам гуманоиды нужны для особый компонентов заклинаний (которые можно извлечь из тела мертвого гуманоиды!), для помощи в магической церемонии, или отправить их в поиск, для которого у них есть уникальные таланты.

Вызов: НИП (полу-)человек решил произвести впечатление на своих товарищей, вызвав персонажа-гуманоида на дуэль или соревнование.

Гуманоиды: Появляются другие гуманоиды, чтобы помешать персонажу-гуманоиду. Это могут быть члены его родного племени, иные представители его расы или же гуманоиды другой расы. Если они относятся к другой расе, то могут быть враждебными по отношению к расе персонажа.

Дискриминация: Дискриминация или закон создает препятствие гуманоиду. Примеры: в конкретных магазинах или заведениях не обслуживают гуманоидов, гуманоиды не могут входить в определенную часть города, гуманоид не может входить в город без сопровождения, гуманоид не может заговаривать с гражданами, и т.д.

Изгнан: Ненамеренно совершившего в человеческой цивилизации преступление или общественный промах гуманоида изгоняют из поселения силами толпы, ополчения или партии искателей приключений.

Искатели приключений: Персонаж-гуманоид становится целью партии искателей приключений, и должен как-то суметь стряхнуть их со своего хвоста. Причина подобного интереса искателей приключений должна быть вплетена в сюжет кампании.

Местные власти: Местные власти (городские или военные руководители) заинтересовались гуманоидом. Они могут захотеть присмотреть за чужаком, нанять гуманоида для специфического задания или же изводят гуманоида, чтобы тот убрался прочь.

Монстр: Гуманоид оказался возле логова монстра, и тот решил, что зачем-то ему гуманоид нужен (съесть, поработить и т.д.).

Мошенник: Мошенник объегоривает гуманоида (см. «Объегоривание»).

Объегоривание: Непорядочный человек (или получеловек) обманывает гуманоида, выдавая себя за его друга. Под прикрытием ложной дружбы он может пытаться: взять гуманоида в рабство, продать его для ярмарочных боев, показывать его на ярмарках как диковинку. Либо же объегоривание может быть более хитрым: заставить гуманоида бесплатно работать, подбить его сражаться с врагами мошенника и т.д.

Охотники: Дорогу гуманоиду заступают охотники. Они могли разыскивать именно его, или же одного из представителей похожей расы (например, чтобы продать для ярмарочных боев или волшебнику) либо же вышли за совсем другой дичью, но затем решили обратить внимание на гуманоида. Охотники могут быть любой расы.

Поимка: Гуманоид пойман враждебными силами и должен бежать или нуждается в спасении. Подобное осложнение часто используется с связке с другим, вроде «изгнан», «арестован», «работорговцы» и т.д.

Предубеждение: Гуманоид сталкивается с резким предубеждением или открытой ненавистью. Тут может и не быть особой дискриминации или законов, но люди могут мешать и оскорблять гуманоида, отказываясь обслуживать его, швыряясь в него мусором, обзываясь, проклиная его или просто отходить в сторону, уклоняясь от встречи.

Проблемы с образованием: Гуманоид попадает в неприятности из-за того, что чего-то не знает касательно поселения, в котором сейчас находится. Это может относиться

к неумению читать, незнанию языка, законов или обычаев, или даже к непониманию местной валюты.

Промах в обществе: Из-за недопонимания или незнания социальных обычаев, гуманоид допускает промах. Промах может быть мягким и потешным, а может – серьезным и непрощаемым. Промахом может стать любое действие, начиная с того, что гуманоид не знает, как правильно отвечать на приветствия, и заканчивая тем, что гуманоид приветствует как это принято в племени (что может напугать, разозлить или позабавить человека, которого он привествует).

Путешественники: Путешествующие (полу-)люди встречают гуманоида и реагируют одним из вариантов: враждебным, дружелюбным, подозрительным, любопытным, испуганным и т.д. Таков один из способов вовлечь персонажа гуманоида в проблемы культурного взаимодействия в глуши.

Работорговцы: За персонажем-гуманоидом охотятся работорговцы, будь то люди или гуманоиды. Если персонажа поймают, его могут продать или отвести в общину работорговцев и заставить работать.

Священник: Гуманоидом заинтересовался священник. То ли с прицелом на дальнейшую дружбу или обращение гуманоида, то ли с негативными целями – злому священнику нужен гуманоид для каких-то гнусных надобностей, или же добрый священник решает изничтожить чудовище.

Смертный приговор: Трудно жить с вынесенным приговором, а гуманоиды часто их получают. Подобные обстоятельства надо использовать только изредка и они часто будут становиться фокусом конкретного приключения.

Страх: Многие (полу-)люди боятся гуманоидов. Для них гуманоиды – никто иные, как гнусные чудовища. При осложнениях подобного типа гуманоидам предстоит иметь дело с людьми, которые их смертельно боятся.

Суеверие: В самый неподходящий момент в дело вступает одно из суеверий гуманоида (см. Главу 6).

Толпа: Собирается разъяренная толпа и отправляется за гуманоидом. Побудить их мог какой-то поступок гуманоида (или их вера в то, что гуманоид так поступил) или же они просто сплотились на почве страха или ненависти.

Физические ограничения: В человеческом обществе гуманоид попадает в ситуацию, где его размер или тип телосложения служит помехой (крутые ступени, слишком большие или маленькие двери и мебель и т.д.).

Черта: События происходят там, где одна из чудовищных черт гуманоида вызывает проблемы.

Таблица 16 Чудовищные черты

D100	**Черта**
01-05	Скотский запах
06-09	Скотский гнев
10-12	Чудовищная внешность 1
13-15	Чудовищная Сила 1
16-19	Скотский аппетит 1
20-22	Скотская жажда 1
23-26	Скотский Интеллект 1
27-30	Чудовищная Ловкость 1
31-36	Светочувствительность
37-39	Чудовищное зрение
40-42	Чудовищный слух
43-46	Чудовищное осязание
47-50	Чудовищное обоняние
51-53	Чудовищный вкус
54-56	Чудовищная внешность 2

57-58	Чудовищная Сила 2
59-61	Скотский аппетит 2
62-64	Скотская жажда 2
65-67	Скотский Интеллект 2
68-69	Чудовищная Ловкость 2
70-72	Скотская боязнь
73-80	Скотская привычка (по таблице привычек)
81-84	Скотская речь
85-87	Чудовищное алкание
88-90	Чудовищный размер
91-92	Чудовищная внешность 3
93	Чудовищная Сила 3
94	Скотский аппетит 3
95	Скотская жажда 3
96	Скотский Интеллект 3
97	Чудовищная Ловкость 3
98-00	По выбору DM'а

Подтаблица Скотские привычки

D20	**Скотская привычка**
01	Скупой
02	Мрачный тип
03	Мухлюет
04	Трусливый
05	Жестокий
06	Деструктивный
07	Ханыга
08	Эгоист
09	Свирепый
10	Неопрятный
11	Жадный
12	Ленивый
13	Лжец
14	Скаредный
15	Грубый
16	Подозрительный
17	Вор
18	Вспыльчивый
19	Плакса
20	По выбору DM'а

Таблица 19 Осложнения в кампании

D20	**Осложнение в глухомани**
01-02	Черта
03-04	Суеверие
05-07	Монстр
08-10	Гуманоиды
11-12	Волшебник/Священник
13-14	Воин/Мошенник
15	Искатели приключений

16-17	Путешественники
18-19	Охотники
20	По выбору DM'a

D100	**Осложнения в цивилизации**
01-06	Черта
07-12	Суеверие
13	Гуманоиды
14-17	Волшебник
18-23	Священник
24-28	Воин
29-35	Мошенник
36-40	Искатели приключений
41-42	Путешественники
43-45	Охотники
46-49	Толпа
50-55	Местные власти
56-59	Дискриминация
60-63	Предубеждение
64-68	Страх
69-71	Объегоривание
72-75	Поимка
76-79	Арест
80-82	Изгнание
83-86	Вызов
87-89	Работорговцы
90-93	Физические ограничения
94-95	Проблемы с образованием
96-98	Промах в обществе
99	Смертный приговор
00	По выбору DM'a

Глава 7: Оружие и доспехи

Гуманоиды пользуются тем оружием, доспехами и оснащением, на которое смогут наложить свои руки. Многие из этих рас падальщики от природы, подбирающие все, что могут нести и чем могут размахивать. На персонажей-гуманоидов распространяются правила ограничения по классу на оружие.

Ограничения на доспехи

Обычные доспехи часто трудно подогнать на гуманоида. Хотя гуманоиды человеческого размера (M) могут носить человеческие доспехи, те из них, кто обладает иными размерами или особой формой тела, скажем кентавры, должны носить специально подогнанные доспехи или доспехи своей собственной расы. Хотя доспешники людей и полулюдей и могут изготавливать специально подогнанные доспехи на гуманоидов, время работы удваивается, а стоимость – утраивается.

Поломка оружия (дополнительно)

Гуманоиды, размахивающие оружием своего собственного изготовления, проверки на поломку могут не делать. Когда гуманоиды размера L используют оружие людей или полулюдей, то оно может сломаться из-за большей силы и мощи. Вероятность этого прямо зависит от результата броска атаки. Чтобы определить, сломалось ли оружие, смотрите Таблицу 6. «Размер оружия» относится к классификации оружия по размеру. «Бросок» - это то число, равное или меньше которого, надо выбросить на 1d20 при атаке (исключая модификаторы Силы), чтобы сломать оружие. Сломанное оружие становится бесполезным сразу же после поломки. Волшебное оружие получает спасбросок от сокрушающего удара, позволяющий избежать поломки.

Таблица 6: Дополнительное правило поломки оружия

Размер оружия	Бросок
S	10
M	5
L	2

Ограничения на размер оружия

Гуманоиды большого размера (L) обычно пользуются оружием, также попадающим в эту категорию. Они не могут использовать крохотное (T) оружие вообще. У них могут возникнуть проблемы с использованием оружия размеров S и M (DM может назначить штраф от -1 до -4 к попаданию и повреждению). Некоторые гуманоиды получают приз, используя оружие своего собственного изготовления (см. индивидуальные статьи в Главе 2).

Аналогично, гуманоиды, подпадающие под крохотный размер (T) по этой классификации, не могут использовать большое (L) оружие. Они могут сражаться рукопашным оружием среднего размера (M), держа его двумя руками.

Очень близкое оружие

Очень близким оружием пользуются те, кто специализируется в очень близком бою, или те, кто регулярно действует в маленьких, закрытых пространствах, типа подземных туннелей. На самом деле все живущие под землей гуманоиды могут использовать это оружие, но предпочтение ему отдают члены разновидностей (kit) «буян из шахты» и «туннельная крыса». Прочие гуманоиды с оружейным навыком очень ближнего боя также могут выбирать из этого оружия (если только при этом не нарушаются правила на классовые ограничения на оружие). Гуманоиды, не обитающие под землей, изначально не могут выбирать такое оружие, но могут получить навык на обращение с ним в ходе кампании. Чтобы воспользоваться конкретным очень близким оружием, гуманоид должен объявить об этом в начале боевого раунда. Некоторые из видов оружия также относятся к пассивным, наносящим повреждения просто если противник окажется слишком близко. При использовании их в нападении добавляются призы Силы.

Шипы на теле: Это короткие лезвия, вделанные в доспех гуманоида. Противник, ухвативший, захвативший или борющийся с обладающим шипами гуманоидом получает от них повреждение в каждом раунде. Шипы на теле можно использовать и агрессивно, если их хозяин бежит на неприятеля. Повреждение, наносимое шипами, зависит от размера их хозяина: T/S = 1d2, M = 1d3, L = 1d4. Шипы вделаны в доспех постоянно и не могут быть сняты. Шипованый доспех стоит 150% от стоимости обычного доспеха.

Лягательные режики: Это грубые лезвия, прикрепленные к ботинкам или прочей обуви. Лягательные режики режут противника, когда их обладатель лягается ногами. Они не снимаются.

Ручной резак: Это грубое лезвие, прикрепленное к кожаной перчатке без пальцев. Лезвие покоится на тыльной стороне кисти, выступая над костяшками, когда кулак сжат. Когда его хозяин бьет рукой, ручной резак режет противника.

Особое гуманоидное оружие

Большинство оружия, изготовляемого или используемого гуманоидами, можно найти в «Справочнике Игрока». Например, короткий меч гоблинов, это все равно короткий меч. Ниже приводятся редкие и неординарные виды оружия, редко встречаемые за пределами гуманоидных культур.

Дубина, большая (дубинища): Это может быть длинная дубина, с любовью вырезанная из прекрасно обработанного дуба, а может – грубо изготовленный охряпень. Действует она идентично моргенштерну, хотя может быть либо гладкой, либо шипованой. Расы, пользующиеся дубинищей, включают: страшил, кентавров и развитых людей-ящериц.

Дротик людей-ящериц: Это грубый, тяжелый метательный дротик, оперенный и заостренный. В длину он достигает двух-трех футов, используется развитыми людьми-ящерицами. Дальность у него 30 ярдов, и неизменно швыряется перед ураганной атакой.

Флиндобрус: Флиндобрус – это пара соединенных цепью железных брусков. В бою брусья вращаются с большой скоростью, ударяя дважды в раунд. Кроме того, флиндобрус можно использовать для разоружения противника. Каждый успешный удар требует от жертвы делать спасбросок от палочек. Если спабросок провален, тогда оружие жертвы опутывается цепью и вырывается из ее захвата. Флиндобрусья изготавливают и применяют флинды.

Гоблинская палка: Гоблинская палка – это шест с вилами и крюком, первоначально использовавшийся страшилами для ловли мелких гоблинов. Гоблинская палка – это деревянный посох, от шести до девяти футов длиной, удерживаемый посередине. Каждый конец оканчивается тремя зловещими лезвиями. Одно, загнутое крюком, лезвие используется, чтобы вытаскивать прячущихся существ. Прочие лезвия заостренные, острые и установлены под слегка разными углами, чтобы тыкать в труднейшие для доступа места. Гоблинская палка изготавливается и используется хобгоблинами, страшилами и великанами-людоедами.

Рыцарское копье для полетов: Это рыцарское копье обладает 10-тифутовым древком из крепкого дерева, с острым каменным наконечником и оперенными концами. Используется летающими гуманоидами как шоковое или импульсное оружие. Рыцарское копье для полетов бросается в конце пикирующей атаки и может пригвоздить цель.

Оружие великаньего рода: Оружие великаньего рода, изготовленное великаньим родом, соответствует их большим размерам и силе. Наиболее распространены дубины, кинжалы, алебарды, булавы, двуручные мечи и длинные луки воадкинов.

Пользуясь оружием своего производства, род великанов и прочие большие гуманоиды не подвергается штрафам, связанным с меньшим человеческим оружием. Большинство великаньего оружия наносит больше повреждений, чем его человеческие тезки. Дальность длинных луков воадкинов на 50% больше, чем у длинных луков людей.

Восточное оружие: Используется преимущественно волшебниками-людоедами и некоторыми племенами хобгоблинов. Большинство из этого оружия может отыгрываться как его западные аналоги. Особого внимания требует следующее оружие:

Дайкю: Большой длинный композитный лук, около семи футов длиной. Захват ближе к нижнему концу лука, что облегчает стрельбу верхом или с колена.

Катана: Длинный восточный меч. Если носится в паре с *вакадзаси* (короткий меч), это значит, что хозяин относится к высокому социальному классу. Для непривилегированных персонажей носить оба этих меча будет серьезным преступлением.

Нагината: Восточное древковое оружие, во многом подобное резцу (glaive), предпочитаемое воинами-женщинами. Обладает древком длиной шесть-восемь футов и мечеобразным лезвием.

Тецубо: Деревянный жезл, около четырех футов длиной, верхняя половина перевита подбитыми железом полосками. Его часто берут с собой путешественники, опираясь на него в пути. При сражении обычно держится двумя руками.

Оружие пикси: Это уменьшенное оружие, соответствующее по масштабу пикси и прочим маленьким бойцам. Если особо не оговорено, его максимальное повреждение лежит в пределах 1d2 – 1d4.

Лук пикси: Напоминает крохотные короткие луки эльфийского образца, с вдвое меньшей дальностью, чем у короткого лука. Пикси, пользуясь таким луком, получают премию +4 к броску атаки. Стрелы пикси бывают трех разновидностей. *Боевые стрелы* наносят повреждения. *Сонные стрелы* вводят жертву, если она провалит спасбросок от заклинания, в коматозное состояние на 1d6 часов. *Стрелы забвения* вызывают полную потерю памяти у провалившей спасбросок от заклинания жертвы. Только заклинание священника «исцелить» или «ограниченное желание» может восстановить память пострадавшего.

Меч пикси: Напоминает крохотный эльфийский длинный меч. Качество работы просто потрясающее, а во всем остальном действует как кинжал.

Оружие завров: Оружие завров во многом действует как человеческие аналоги. Особого внимания требуют *булава с тыльным лезвием, кистень с тыльным лезвием* и *рогатый посох.* Все оружие завров рассчитано на физиологию завров, с более коротким захватом, необычными выступами и похожими на шипы наконечниками.

Представители прочих рас, пытающиеся воспользоваться оружием завров, получают штраф -1 к атаке. Аналогично, завр, пользующийся незаврьим оружием, подвергается подобному штрафу -1.